TREND

# PC HIGHSCORE

9,80 DM ... das Magazin der Spielelösungen!

Ausgabe 4
DM 9,80
SFr 9,80
öS 73,-
Lfr 198,-
HFL 11,30

4 394132 709808 04

# ÜBER 300 CHEATS, TIPS UND TRICKS!

## KOMPLETT GELÖST:

- ☆ COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT
- ☆ GENE MACHINE
- ☆ SCHLEICHFAHRT
- ☆ SYNNERGIST
- ☆ TOONSTRUCK
- ☆ BAPHOMETS FLUCH

... UND VIELE MEHR!

PC HIGHSCORE

ÜBER 300 SCHUMMELTRICKS!


unserer lokalen Zugänge wählen Sie sich bundesweit unter 01910 ein. Zum Ortstarif zzgl. 1 US $/Stunde.
GO!
C-PEARL96

# LÖSUNGEN UND INTERNET

Es gibt ja viele, die meinen, das Internet sei für Nur-Spiele-Freaks, also für solche, die ihren Computer wirklich nur zum Spielen benutzen, völlig nutzlos. Und auf den ersten Blick könnte man ihnen ja auch fast recht geben:
Zwar offerieren zahlreiche Spielehersteller auf ihren Internet-Seiten mittlerweile Gratis-Support zu spieltechnischen Problemen via E-Mail, andere berufen sich auf FAQ-Listen (FAQ: Frequently Asked Questions, die zu einem Problem am meisten gestellten Fragen) und hoffen, daß die User darin ihre Antworten finden werden.
Außerdem bieten die meisten auch Lösungshilfen zu ihren Spielen - aber eben nur Lösungshilfen. Da werden dann die ersten zehn Schritte, die der Spieler in einem Adventure zu bewältigen hat, auf aufwendig designten Seiten präsentiert, und nicht selten dauert es mehrere Minuten, bis diese endlich übertragen sind. Daraufhin folgt ziemlich schnell der Aha-Effekt: „Aha, es scheint also viele Leute zu geben, die schon am Anfang des Spiels hängenbleiben, doch was ist mit mir, wo ich doch schon zwei Drittel geschafft habe?" Und tippt man dann den Namen des problematischen Games in eine der gängigen Suchmaschinen ein, findet man natürlich keine Seiten im Internet, die einem weiterhelfen.
Und dennoch gibt es riesige Tips-, Tricks- und Lösungsarchive im Reich der Daten.



Wer sich beispielsweise auf den Seiten der bekannten Spielezeitschriften umschaut, wird durchaus fündig werden. Die größten Archive jedoch finden sich bei den sogenannten eMags, Zeitschriften, die nicht auf Papier, sondern nur im Internet existieren. Einige deutsche eMags haben sich darauf spezialisiert, einen riesigen Pool von Lösungen aufzubauen und ihn via Internet einer breiten Masse zugänglich zu machen. Sogar Lösungen zu älteren Spielen können hier gefunden werden.
Auch wir von der PC Highscore wollen dem natürlich in nichts nachstehen, und so befindet sich unser Internetkomplex auch schon in der Vorbereitungsphase.

Im nächsten Jahr - über den genauen Zeitpunkt werden wir Sie selbstverständlich rechtzeitig informieren - werden Sie also auch in unseren Archiven nach Herzenslust herumstöbern können.
Bis dahin aber müssen Sie sich bei Fragen auf unsere spieltechnische Hotline (jeden Mittwoch von 16:00 Uhr bis 18:00 Uhr unter 04221/9345-0) oder unseren E-Mail-Service (ESPCHi@aol.com) beschränken.
Übrigens: Am Montag, den 03. März 1997 stehen wir von 21:00 bis 22:00 im Spieleforum von AOL den America-Online-Usern Rede und Antwort.

Sollten Sie Anregungen, Lob oder Kritik loswerden wollen, schreiben Sie bitte an die im Impressum stehende Adresse oder per E-Mail an ESPCHi@aol.com. Wir freuen uns auf und über Ihre Post. Bitte beteiligen Sie sich auch an unserer Leserumfrage - den Fragebogen finden Sie in diesem Heft.

Viel Spaß beim Lesen und Lösen wünscht Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier
und das gesamte Team von Editorial Services


## IMPRESSUM

**Verlag:**
Trend- Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/ 360-270
Fax: 07631/360-444

**Chefredakteur:**
Carsten Borgmeier
**Redaktion:**
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Frank Willms, Waltraut Schmidt

**Gestaltung und Satz:**
Style of the Arts. GmbH
79426 Buggingen
Tel. 07631/17 630
**Art Director:** Michael H. Sichler
**Layout:** Helmut Kammerer
Egon Weisenseel
Dieter Trompeter

**Heftproduktion:** Stephan Striegel

**Anzeigenleitung:** Christian Kaese

**Belichtung:**
Style of the Arts. GmbH

**Druck:**
Marco, Turin

**Vertrieb:**
Trend- Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
Michael Denzer
Am Kalischacht 4
79426 Buggingen
Tel: 07631/360-113
Fax: 07631/360-449

**Außendienst:**
Büro West, Jägerstraße 23,
46149 Oberhausen,
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367
Leitung: Willy Laerbusch, Betreuung Grosso/Bahnhofsbuchhandel:
Reinhard Jansohn, Christian Linke, Rolf Krämer, Bernd Bzdok

**Verkaufspreis:** 19,80 DM
**Abo Preis:** 53,85 DM

**Abo-Service:** 07631/360 338

# INHALTS-VERZEICHNIS

## SPIELELÖSUNGEN



## CHEATCORNER



## RUBRIKEN

# COMMAND & CONQUER II: ALARMSTUFE ROT

**Was, wenn die jüngste Geschichte so ausgesehen hätte: Albert Einstein erfindet 1946 eine Zeitreisemaschine, mit deren Hilfe der zweite Weltkrieg verhindert werden kann, indem Hitler noch vor seiner Machtübernahme beseitigt wird. Unglücklicherweise mausert sich jedoch in der Folgezeit der sowjetische Regierungschef Josef Stalin zu einem totalitären Imperator, der das Weltgefüge bedroht. Nur eine kleine Allianz westlicher Staaten trotzt den „Roten". Hier greift der Spieler ein. Er übernimmt wahlweise das Kommando über die Alliierten oder die Sowjets und kämpft sich durch die jeweils 14 Missionen, die übrigens um einiges schwieriger sind als die des ersten Teils. Und während sich an Bedienung und Technik kaum etwas geändert hat, gewinnt die Taktik durch Verfeinerungen an Bedeutung: So hat jetzt der beliebte „Sandsacktrick", mit dem sich der Gegner anstandslos in seiner Basis einmauern ließ, ausgedient, auch Kettenfahrzeuge lassen sich durch solch unbedeutende Hindernisse nicht mehr schrecken. Dafür zeigt sich der Stacheldrahtverhau gegenüber Fußtruppen sehr unnachgiebig und kann allenfalls mit schwerem Gerät, von der Panzerfaust aufwärts, zerlegt werden. Außerdem bringen die neuen Waffengattungen zusätzliche strategische Elemente ins Spiel.**

## Die Missionen der Alliierten



Bei der gegnerischen Basis ist Vorsicht geboten: Im Gebäude am unteren Bildrand wartet Einstein auf seine Befreiung. Ihm darf in dem unkontrollierten Feuergefecht kein Leid geschehen.

### Einstein in Nöten

Die Sowjets haben den Wissenschaftler Albert Einstein gekidnappt und halten ihn in einem Stützpunkt gefangen. Für die Befreiungsaktion stehen neben drei leichten Jeeps eine Handvoll Infanteristen zur Verfügung. Die Truppe nähert sich langsam dem Stützpunkt im Süden und fängt vereinzelte Rotmützen ab. Im Lager des Gegners ist nur mit geringem Widerstand zu rechnen, aber es ist darauf zu achten, daß bei der fröhlichen Ballerei nicht auch der Wissenschaftler getroffen wird. Er befindet sich in irgend einem der Gebäude. Sobald er frei ist, wird er manuell nach Nordwesten gesteuert, wo bereits ein Hubschrauber darauf wartet, ihn wieder in die warme, wohlbehütete Stube zu bringen.

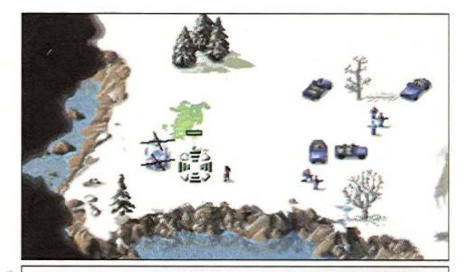
### Freie Fahrt für den Konvoi

Ein LKW-Konvoi soll in wenigen Minuten dieses Gebiet passieren, ohne dabei von den Rotarmisten belästigt zu werden. Am Startpunkt im Nordosten ziehen die Alliierten zunächst eine Basis hoch. Es ist wichtig, daß Rak-Zeros produziert werden. Das Startkapital reicht aus, um die für die Erzgewinnung erforderlichen Anlagen aufzubauen und von den Erträgen die gesuchten Panzerfäustler zu produzieren. Zwischenzeitlich sind aber auch ein paar einfache Infanteristen nützlich, da die Rak-Zeros mit beweglichen Zielen Probleme haben. Gegen die feindlichen Infanteristen helfen also nur eigene Leute vom selben Schlag. Die Truppe marschiert zunächst nach Süden und wendet sich an der Weggabelung nach Westen. Dort gelangt sie alsbald an einen Stacheldrahtverhau, der mit den Rak-Zeros beseitigt wird.



Der Transporthubschrauber wartet im Nordosten bei einem Signalfeuer. Sobald Einstein im Hubschrauber abschwirrt, ist alles im Lot und die Mission erfüllt




Am Startpunkt im Nordosten wird zunächst eine Basis errichtet, die sich um den Nachschub an Infanteristen und Rak-Zeros kümmert. Sporadisch treffen im Laufe der Mission weitere Einheiten an dieser Stelle ein, wobei besonders die Fahrzeuge hilfreich gegen die Infanteristen des Gegners sind


Der gegnerische Stützpunkt ist zwar ganz passabel ausgebaut, wird aber miserabel bewacht.
Die Zerstörung der Gebäude ist für die Erfüllung der Mission nicht zwingend erforderlich. Man beachte das Zeitlimit

Von dort aus geht es weiter nach Nordwesten, wo sich eine feindliche Stellung befindet, die noch dem Erdboden gleich gemacht werden sollte, bevor der Konvoi eintrifft.

### Tanya macht das schon: Brückensprengkommando


Die Einzelkämpferin Tanya soll in diesem Gebiet alle Brücken zerstören. Die größte Gefahr geht für sie von einem feindlichen Stützpunkt aus - und von der eigenen Artillerie

Der Vormarsch der Roten Armee muß gestoppt werden: Da Panzer nicht gut schwimmen können, sollen hier die Brücken zerstört werden. Zu diesem Zweck hat das Oberkommando die brillante Einzelkämpferin Tanya abgestellt, die sich sowohl auf das Sprengen von Gebäuden als auch auf das Töten aus der Distanz versteht. Das ist ein Spielchen zum Warmwerden:

Sobald die Zeitbombe gelegt ist, rennt sie am besten so schnell wie möglich vom Ort der bevorstehenden Explosion weg. Jeder Millimeter Raum kann entscheidend sein, denn die Druckwelle und eventuell herumfliegende Trümmer


Auch bei der Sprengung der Brücken sollte Tanya vorsichtig sein.

setzen der Lebensenergie der smarten Bombenlegerin zu. Und wenn die Dame ganz den Löffel abgibt, darf die Mission noch einmal von vorn begonnen werden...

Tanya hat mit dem Sprengen der Brücken keine ernsthafte Mühe, und die wenigen Gegner werden mit einem gezielten Schuß aus sicherer Entfernung erledigt. Die für den Einsatz mitgelieferte Haubitze macht sich gut bei den Fässern in der gegnerischen Basis, auf die sie weiter südlich stößt. Ein paar gezielte Schüsse, und schon löst sich ein Großteil der gegnerischen Truppe in Einzelteile auf. Da die Haubitze aber nicht besonders kontrolliert schießt und auch schon mal das Feuer eröffnet, ohne dazu den Befehl erhalten zu haben, sollte Tanya immer von direktem Feindkontakt auf kürzere Distanz abgehalten werden. Sonst kann es passieren, daß die Haubitze den Gegner direkt vor Tanyas Nase aufs Korn nimmt und dabei die Einzelkämpferin trifft.

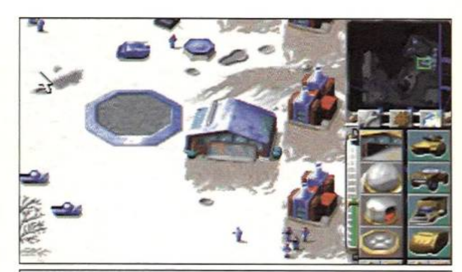
### Der entscheidende Paß


Die vorhandenen Mittel reichen aus, um ein wenig Nachschub zu produzieren und die Basis weiter auszubauen

Dieses Gelände ist für die Alliierten von großer strategischer Bedeutung, weshalb es auch nicht in die Hände der Roten fallen darf. Besonders der Paß ist wichtig. Die beste Verteidigung ist hier die Offensive: Mit den leichten Panzerfahrzeugen wird die Stellung im Nordosten außer Funktion gesetzt. Anschließend nehmen sich die Panzer, Rak-Zeros und Schützen die verbliebenen gegnerischen Einheiten vor.

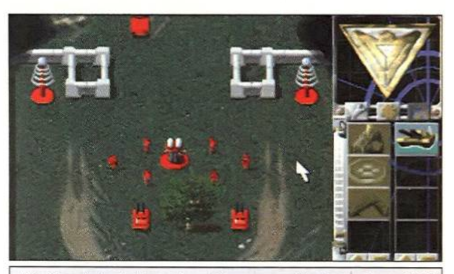
### Tanya in den Händen der Sowjets!

Die wertvolle Tanya ist in die Hände der Rotarmisten gefallen. Da die Alliierten nicht zulassen


Mit dieser Konstellation können auch Panzer in den Fuhrpark eingereiht werden, was für diese Mission unbedingt erforderlich ist

können, daß mit ihr irgendwelche frauenfeindlichen Dinge angestellt werden, starten sie eine Befreiungsaktion. Und wenn man schon einmal dabei ist, sollen auch die gegnerischen Stellungen nicht verschont bleiben.


Ein Bild aus glücklichen Tagen: unsere gute Freundin Tanya


Die Sowjets haben den Eingang mit einem beachtlichen Waffenarsenal gesichert

Zunächst stellen die Hunde der Kommunisten eine Gefahr dar. Wenn sie nicht rechtzeitig eingeschläfert werden, haben die Invasoren ein ernsthaftes Problem. Tanya befindet sich in einem Stützpunkt im Osten. Die dortige Waffenfabrik wird kurzerhand besetzt, aber das Gefängnis der schönen Kriegerin muß zerstört werden, damit sie herauskommt.
Die Waffenfabrik produziert jetzt Panzer, während in der Kaserne Infanteristen ausgebildet werden. Es befindet sich noch eine weitere Stellung der Sowjets im Süden, die am besten aus östlicher Richtung angegriffen wird. Tanya ist schon wieder ganz gut beieinander und kann sich um die Neutralisierung der Luftverteidigung kümmern,





während sich die Artillerie der Flammenwerfertürme annimmt. Schließlich greifen Panzer und Infanterie gemeinsam die nun schutzlos daliegende Basis an.

## Spionage mit dem Vorschlaghammer

Ein bißchen Spionage kann erhebliche Vorteile bringen: Ein Spion soll Informationen über ein Technologiezentrum der Sowjets beschaffen, aber so einfach kann er da nicht hineinspazieren. Die Einsatztruppe errichtet also zunächst eine Basis am Startpunkt, wozu auch eine Werft gehört. Die Waffenfabrik baut Panzer sowie ein paar Raketenwerfer, und die Kaserne bildet Infanteristen am Fließband aus. Die Werft produziert derweil Transportschiffe, um das fertiggestellte Invasionskommando nach Norden überzusetzen.
Dort kümmern sich zunächst die Raketenwerfer um die unangenehme Tesla-Spule, bevor sich die Panzer und die Infanterie der übrigen gegnerischen Einheiten annehmen. Sobald das erledigt ist, kann sich der Spion in aller Ruhe das Technologiezentrum ansehen.

## Eingekesselt

Der alliierte Stützpunkt wird belagert und muß rund vierzig Minuten „Spielzeit" verteidigt werden. Zu Beginn rollt gleich Verstärkung an, die umgehend in die Basis befohlen wird. Dort wird ohne Verzögerung eine Waffenfabrik hochgezogen, welche die Produktion von Panzern aufnimmt. Derweil wird die Kaserne mit der Ausbildung von Rak-Zeros beauftragt. Diese Fertigungen müssen unablässig fortgesetzt und die frischen Einheiten gleich an die bedrohten Verteidigungsanlagen gebracht werden, um dem feindlichen Ansturm standhalten zu können.

## Der Überläufer

Bei den Sowjets hat ein Überläufer signalisiert, daß er künftig gern am westlichen Wohlstand teilhaben möchte. Im Tausch gegen die Annehmlichkeiten des Kapitalismus hat er Informationen anzubieten. Zunächst wird für die Durchführung der Aktion eine Basis mitsamt einer Werft hochgezogen, die Schiffe zum Übersetzen der Truppen baut. Die Waffenfabrik und die Kaserne stellen eine Invasionstruppe aus Panzern, Raketenwerfern und Infanterie zusammen, die schließlich gemeinsam mit dem Spion im Norden angelandet werden.



Die Befreiung des Überläufers steht kurz bevor

Die Raketenwerfer und die Panzer müssen zunächst die Tesla-Spule ausschalten, bevor sie dem Spion gefährlich werden kann. Dieser begibt sich anschließend in die Kommandozentrale des Gegners und bringt den Überläufer heraus. Sobald er zur eigenen Basis gebracht wurde, ist die Mission erfolgreich abgeschlossen.



Die Werft baut ein paar Landungsboote zusammen, damit die Invasionstruppen übergesetzt werden können



Eine ordentliche Staffel aus Kampfhubschraubern wird benötigt, um die feindliche Stromversorgung und die Fabriken auszuschalten

## Es liegt was in der Luft

Der Auftrag klingt einfach: Die gegnerische Kommandozentrale in diesem Gebiet soll zerstört werden. Unglücklicherweise stehen auch noch ein paar andere Gebäude in der Nähe des Zielobjekts herum, und unbewohnt ist die Gegend auch nicht.



Auch der Gegner hat Kampfhubschrauber. Die sind am ehesten dann zu zerstören, wenn sie sich gerade zum Nachladen am Boden befinden

Also wird zunächst eine Basis aufgebaut, zu deren Verteidigung Panzer, Infanterie und Kampfhubschrauber herangebildet werden. Sobald die gegnerischen Störversuche auf ein leicht kontrollierbares Maß zurückgegangen sind, nehmen sich die Kampfhubschrauber erst der gegnerischen Stromversorgung an, denn wo kein Saft ist, da ist auch keine Produktion.

Anschließend geht es dem Bauhof und der Waffenfabrik an den Kragen, wobei die Kampfhubschrauber wieder gute Dienste leisten. Sobald bei den Sowjets Ruhe eingekehrt ist, macht sich bei der eigenen Basis ein Konvoi aus Panzern mit einem BMT, der Invasoren geladen hat, auf den Weg zur gegnerischen Basis, wo die Invasoren die Kommandozentrale einnehmen.
Das Zeitlimit dieser Mission ist zwar großzügig bemessen, aber beeilen sollte man sich trotzdem, denn nicht aufgebrauchte Zeit wird in die nachfolgende Mission übernommen. Dort stehen andernfalls nur etwa drei Minuten zur Verfügung, was mit Sicherheit zuwenig ist.

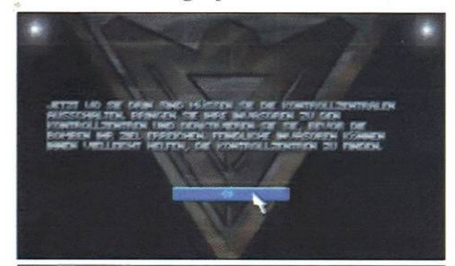
## Atem

Ein kleines Suizidkommando aus Schützen, zwei Spionen, einem Mechanobot und drei Invasoren soll





innerhalb eines Gebäudes die Kontrollzentren für die Atomwaffen deaktivieren. Es besteht ein mörderisches Zeitlimit von drei Minuten und zehn Sekunden, sofern nicht aus der vorangegangenen Mission Zeit aufgespart wurde.



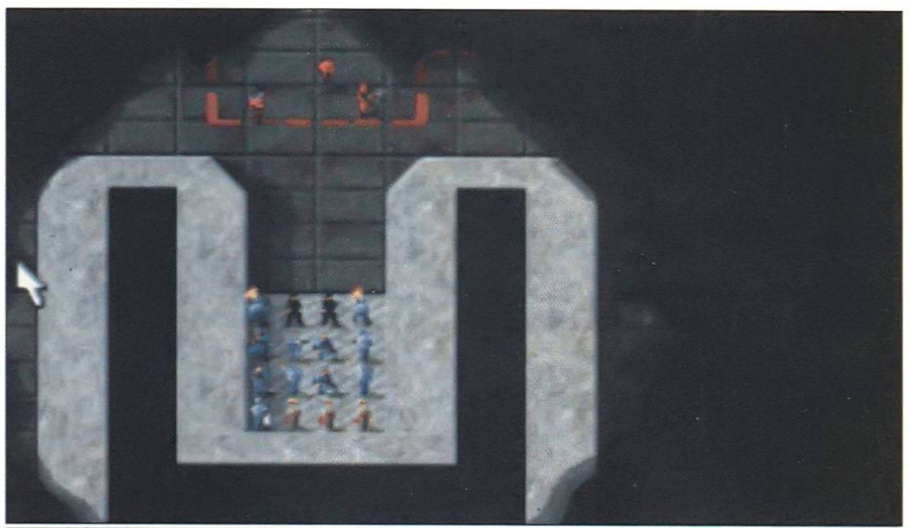
Zu Befehl!

Gleich zu Beginn liegen die in einer Sackgasse startenden Truppen unter Beschuß. Am einfachsten ist es, diese sofort zu markieren und durch einen Druck auf die G-Taste in Alarmzustand zu versetzen. Die ersten fünf angreifenden Schützen sollten so ohne eigene Verluste erledigt werden können. Der gesamte Trupp mit Ausnahme eines Schützen läuft jetzt weiter nach Osten. Der eine Schütze geht ein paar Meter nach Westen und wird dort in den Wachmodus versetzt. Die übrigen haben sich derweil mit einigen weiteren Schützen und



Wer in der vorherigen Mission keine Zeit gespart hat...

einem Hund auseinanderzusetzen. Die Hunde stellen die größte Gefahr für die Invasoren dar. Wenn von diesen einer verloren geht, ist das noch zu verschmerzen, aber sobald ein zweiter erwischt wird, macht das Weiterlaufen keinen Sinn mehr. Also bei ankommenden Hunden zuerst auf diese schießen! Während der Schütze im Westen einen Hund erledigt, teilt sich die andere Gruppe auf. Drei Schützen wenden sich gemeinsam mit einem Invasor nach



... bekommt in dieser echte Probleme!

Norden. Es kann unter Umständen ein paar Sekunden sparen, wenn die Gruppe als Team 1 gespeichert wird. Der Rest wird als Gruppe 2 zusammengefaßt und geht den Weg nach Süden hinunter. Jetzt muß zwischen beiden Gruppen hin- und hergeschaltet werden.

Gruppe Nord macht den Anfang: Sie marschiert den Gang nach oben, bis es nicht mehr weiter geht. Dort wendet sie sich nach Osten, wo sie vermutlich auf drei Schützen und ein oder zwei Hunde trifft. Die Hunde müssen erledigt werden, bevor sie Schaden anrichten können. Dann werden die Schützen eliminiert. Die Gruppe Süd geht den Gang nach Süden, wo sich ihr einige Gegner und auch Hunde entgegenstellen. Der Mechanobot wird automatisch die lädierten Cyborgs wieder zusammenflicken. Der Weg macht unten einen kleinen Knick nach Westen. Dort führt eine Einmündung gleich wieder nach Süden. Da geht es lang! Die entgegenkommenden Wissenschaftler - im Briefing ist diesbezüglich von Invasoren die Rede - können ignoriert werden. Sie zeigen zwar an, daß sich die Gruppe in die richtige Richtung bewegt, aber sie stellen keine Gefahr dar, und sie zu deaktivieren bedeutet nur einen Zeitverlust.

Die Gruppe Nord geht den Weg nach Westen weiter. Er knickt gleich wieder nach Norden ab. Dort warten unter Umständen noch einmal drei Schützen. Wenn diese erledigt sind, geht es weiter nach Norden und dort in den ersten Raum, der an dem etwas anderen Fußboden im Eingangsbereich zu erkennen ist. Der Invasor muß ganz nach hinten durchgehen, damit er an die Steuerkonsolen kommt. Eine Meldung bestätigt die Deaktivierung der Schaltzentrale.

Die Gruppe Süd geht ganz durch bis nach Süden. Hier befindet sich eine riesige „Panzergarage". Es muß unbedingt vermieden werden, daß die Schützen auf die Panzer schießen, denn nur solange diese in Ruhe gelassen werden, feuern sie nicht zurück. In der Halle gesellt sich die Einzelkämpferin Tanya zur Gruppe. Da Tanya einen sehr guten Überblick hat und schon auf große Entfernung tödlichen Charme versprüht, wird jetzt alles etwas einfacher. Die Gruppe verläßt den Raum wieder Richtung Norden und wendet sich an der nächsten Abzweigung nach rechts. Nach Erledigung des Widerstandes geht es gleich wieder nach Norden, wo sich der nächste Raum mit einer Steuerzentrale befindet. Invasor hinein, fertig. Jetzt eilt die Gruppe wieder auf den Hauptgang Richtung Norden und nimmt die zweite Abzweigung nach links. Der Gang muß fast bis zum Ende durchquert werden.



Vorsicht ist angesagt!

Während die eigenen Schützen gemeinsam mit Tanya den Kampf ausfechten, laufen die Invasoren im hintersten Abschnitt nach Süden, wo der veränderte Fußboden den Eingang zur zweiten Kontrollzentrale markiert. In diesem Raum müssen die Invasoren ganz nach Westen durchlaufen, um an die Konsolen zu kommen. Jetzt fehlt nur noch ein Raum, und der ist am schwersten bewacht.

Die Gruppe läuft wieder auf den Hauptgang zurück und marschiert nach Norden.





An der nächsten Abzweigung geht es nach Westen weiter, dann wieder nach Norden und den nächsten Weg hinein nach Westen. Dort wiederum geht es den ersten Gang nach Norden hinein. Hier lauert ein Flammenwerferturm auf arglose Opfer. Da die Schützen und die Invasoren niemals daran vorbeikommen werden, muß Tanya das Ding sprengen. Falls sie dabei umkommt, ist das sehr schade, aber dahinter wartet kein weiterer Widerstand, und die Invasoren können sich über die letzte Konsole hermachen.
Na, geschafft? Herzlichen Glückwunsch!

## Bereit zum letzten Schlag



Die Show kann beginnen!

Die Einsatzgruppe startet im Südwesten. Es sind zwei MBF vorhanden, von denen eines sogleich für die Entfaltung eines Bauhofes genutzt wird. Das Gelände ist hier unter Umständen sehr eng.

In der Folgezeit wird ganz normal eine Basis errichtet. Der Gegner stört gelegentlich mit kleineren Angriffen aus nördlicher Richtung, ohne dabei jedoch ernsthaften Schaden zu bewirken. Lästiger sind da schon die Luftangriffe, die sich gezielt gegen wichtige Strukturen richten. Dagegen helfen zu Beginn eine Handvoll Rak-Zeros, welche die Yaks vom Himmel holen. Wegen der am Fallschirm heruntersegelnden Piloten sollte sich immer ein normaler Schütze in der Nähe der Rak-Zeros befinden.

Die Bereiche nach Norden sind am besten mit einigen Panzern zu sichern. Es sollten sich immer drei oder vier schwere Panzer in einem Pulk aufhalten und die Zugangspassagen mit Hilfe des Wachbefehls (G-Taste) kontrollieren. Der Gegner greift bevorzugt mit Mammuts an, für die nur mehrere gleichzeitig angreifende Panzer eine Gefahr darstellen.



Rak-Zeros pusten gegnerische Yaks vom Himmel

In der Basis sollte für die lückenlose Aufklärung des Gebietes ein Technologiezentrum errichtet werden. Die Wasserbereiche verbergen unter ihrer Oberfläche einige U-Boote, denen man mit der Zeit beikommen kann, wenn in der ebenfalls zu errichtenden Werft fleißig Zerstörer gebaut werden. An Land ist vor allem der Schutz der eigenen Gebäude wichtig. Daneben können allmählich größere Panzerkontingente aufgebaut werden, die später gegen Norden vorrücken und den Gegner langsam zurückdrängen.

## Hinter dem Eisernen Vorhang

Der Auftrag lautet, alle Technologiezentren im Gebiet zu besetzen und alle Prototypen des „Eisernen Vorhangs" zu zerstören. Für diese Aufgabe steht der neu entwickelte Hubschraubertyp 'Longbow' zur Verfügung.



Das sieht nicht gut aus!



Der Logbow - im Verband sehr gefährlich

Die Anlandung im Feindgebiet ist mit Kampf verbunden: Ein Kriegsschiff gibt von der Seeseite Feuerschutz, während die Landungsboote ihre Fracht entladen. Neben dem MBF befinden sich in den beiden kleinen Nußschalen mehrere Panzer, die mit den übrigen Einheiten in diesem Abschnitt aufräumen können, bevor sich das MBF ein Plätzchen sucht, um den Bauhof in Betrieb zu nehmen. Es kann dabei durchaus helfen, auf die Fässer zu schießen...
Jetzt beginnt wieder der Aufbau der Basis, in der zunächst Panzer und später Kampfhubschrauber produziert werden.

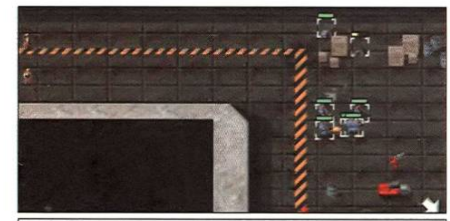


Vorsicht: Die Gebäude sollen besetzt und nicht zerstört werden

Das erste, schwächer bewachte Technologiezentrum liegt im Nordosten und kann über den Landweg erreicht werden. Aber Vorsicht: Die Gebäude sollen besetzt, nicht zerstört werden! Später wird voll in die Hubschrauberproduktion investiert. Zwar vermag ein einzelner Heli nicht viel auszurichten, aber zehn...
Das erste Ziel ist die Energieversorgung. Die Kraftwerke im Nordwesten halten die Tesla-Spulen in Gang und müssen so weit wie möglich ausgeschaltet werden. Hierzu eignen sich die Helis, denn der Gegner hat an der Flugabwehr gespart. Sobald der Gegner keine Anstalten mehr unternimmt, über den Landweg zu stören, wird es Zeit, die nördliche Hälfte der Karte einzunehmen.



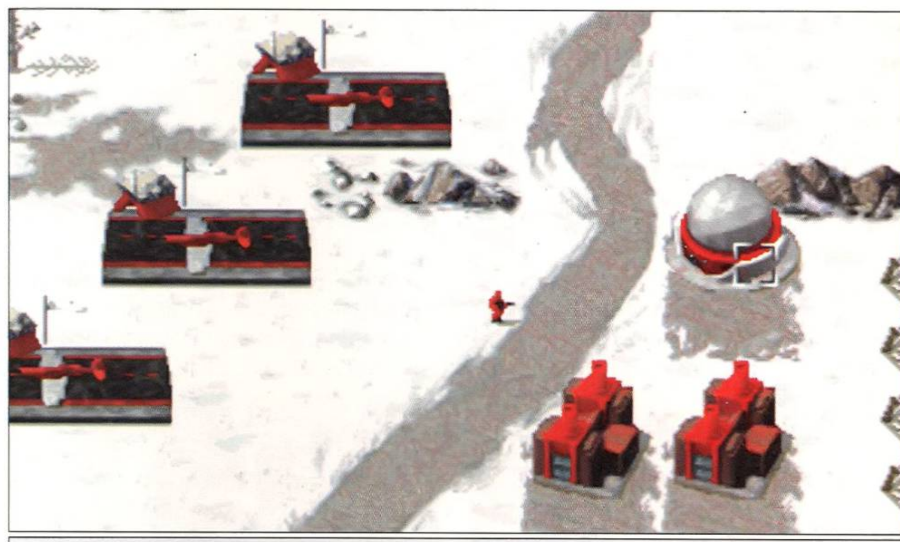
### Alles Böse kommt von unten


Vorsicht, Falle!

In einer unterirdischen Waffenfabrik sollen an allen Generatoren Sprengladungen angebracht werden, um die Struktur zu zerstören: Zwei parallel arbeitende Teams starten in separaten Gängen im Westen. Ein abgeschalteter Computer deaktiviert je einen der auf dem Weg liegenden Flammenwerfertürme (FWT). Hier ist Überlegung gefragt, denn die Computer kontrollieren Fallen im jeweils anderen Gang. Bei der Gruppe im Nordgang befindet sich so ein PC. Ein Invasor deaktiviert den FWT im Südgang.
Die Südgruppe findet im nächsten Raum drei Radarfahrzeuge unter Cyborg-Schutz, die sich durch gezielte Schüsse auf die Fässer in der Nähe ausschalten lassen. Weiter östlich wartet die zweite Konsole, die den FWT im Nordgang deaktiviert. Die Truppe dort rückt weiter vor und gelangt in einen Raum mit Cyborgs und Panzern, auf die nicht geschossen werden sollt. Dahinter im Osten ist jetzt hoffentlich der FWT verschwunden, und die nächste nördliche Abzweigung führt in ein Labor mit einem PC rechts oben, der wieder von einem Invasor bedient werden muß. Nun zurück und nach Osten zum nächsten Computer, wodurch der Weg für die Süd-Gruppe frei wird. Diese geht westlich zurück in den Raum mit den Radarfahrzeugen und weiter nach Süden, wo sie auf Widerstand stößt. Im Labor dahinter steht ein Generator. In den Abzweigungen werden nun alle Computer deaktiviert, denn die steuern die FWT im Zentralraum. Ist noch ein Spion in der Gruppe, kann er den Raum erkunden, aber Vorsicht vor den Hunden! Die Gruppe kehrt auf den Weg nach Osten zurück. Gruppe Nord passiert auf dem Ost-Weg eine Halle mit Panzern, hinter denen zwei Grenadiere den Zugang zu einem Terminal bewachen. Vor dem Angriff auf sie verteilen sich die Schützen am besten. Nach dem Abschalten aller Konsolen wendet sich die Gruppe nach Osten und weiter nach Süden in den Zentralraum. Sind alle Konsolen gefunden, sollte auch kein FWT mehr dasein. Wegen Cyborgs wird es aber schwierig, an die Steuerung in einer zentralen Säule zu kommen. Gruppe Nord kann versuchen, vom Nordeingang anzugreifen und die Wachen so von Gruppe Süd abzulenken, die sich vom Westen nähert.



## Die Missionen der Sowjet-Seite


Mit dieser Fliegerstaffel läßt sich schon etwas anfangen

### Die Tarnung fliegt auf

Die Alliierten haben in der Gegend eine getarnte Stellung aufgebaut. Dieser feindliche Stützpunkt ist Stalin natürlich ein Dorn im Auge.



Attacke!!!

Für diesen Job ist der Yag-Bomber die entscheidende Einheit. Sobald die gegnerische Stellung geortet ist, greift er die Alliierten an, wobei er sich vor allem auf die überall herumstehenden Fässer konzentriert. Wenn diese explodieren, nehmen sie den größten Teil der gegnerischen Einheiten gleich mit zum Blechrecycling. Anschließend können die Gebäude zerstört und die letzten eventuell verbliebenen Einheiten leicht vernichtet werden.

### Belagerungszustand

Die Rote Armee Stalins ist in diesem Gebiet unter Druck geraten. Die Kommandozentrale wird von den Alliierten belagert und muß gegen deren Angriffe verteidigt werden. Anschließend sieht der Auftrag vor, daß die Stellungen des Gegners zerstört werden, damit so etwas nicht noch einmal passiert.
Zunächst ist die Verteidigung der eigenen Basis das vordringliche Ziel. Dazu werden möglichst schnell Flammenwerfertürme errichtet, welche die anrollenden Angriffswellen effektiv unter Kontrolle halten. Sobald die Vorstöße verebben, können die Panzer, Grenadiere und Schützen ausrücken, um die letzten versprengten Grüppchen zu neutralisieren und die gegnerische Basis dem Erdboden gleich zu machen.

### Auf den Hund gekommen

Ein Spion hat sich in den Einflußbereich der ruhmreichen Armee Stalins geschlichen. Um größeren Schaden abzuwenden, ist er ausfindig zu machen und von weiterem schändlichen Verrat abzuhalten.
Zunächst wird die gut abgerichtete Hundestaffel eingesetzt, um die Gefangenen aus dem Gebäude im Osten zu befreien. Lassie läßt grüßen. Jetzt kümmern sich die Grenadiere um die Fässer, bevor sich ein Kontingent aus Hunden und Infanterie nach Westen begibt, wo der Spion angetroffen werden kann. Sollten die Truppen den Gesuchten hier verpassen, hat er sich nach Norden begeben und wartet dort auf seine Eliminierung.

### Aus der Defensive in die Offensive

In dieser Mission sollen der gegnerische Stützpunkt und die Kommunikationseinrichtung zerstört werden. Der Bau einer eigenen Basis ist hier unabdingbar. Zum Schutz der Einrichtungen erweisen sich Flammenwerfertürme als sehr probates Mittel. Für die wenigen Einheiten, die durch



den Feuersturm
kommen mögen, bedeuten einige Panzer die Endstation. Sobald der eigene Bereich gesichert ist, kann in verhältnismäßiger Ruhe ein Panzerbataillon aufgebaut werden, das dann gemeinsam mit Bombern die feindliche Basis in Angriff nimmt.

### Kampf um die Insel

Stalin hat es auf eine Insel abgesehen, die sich derzeit noch in den Händen der bösen Kapitalisten befindet. Die Einrichtungen auf ihr sollen nach Möglichkeit unbeschädigt ins Volkseigentum überführt werden. Besonders der dort georteten Radaranlage kommt große Bedeutung zu, sie muß in intaktem Zustand in Stalins Hände fallen.



Auf der Übersichtskarte rechts oben ist recht gut zu erkennen, daß sich die Basis der Sowjets im Südwesten bereits beträchtlich ausgeweitet hat

Vor den Gestaden des kleinen Eilands wird zunächst eine Basis aufgebaut. Nachdem ein kleines Kontingent an Panzern und Flugzeugen zur Verfügung steht, geht es dem feindlichen Stützpunkt im Norden an die Grundmauern. Aber immer daran denken: nicht zuviel kaputtmachen! Sobald der Laden sturmreif geschossen ist, können die „Hausbesetzer" in Aktion treten und die Gebäude verstaatlichen.



Die Basis der Alliierten befindet sich auf dem östlichen Ende der Insel, aber auch der Rest des Eilands ist nicht frei von kapitalistischen Einflüssen

Eine Gefahrenquelle sind noch die Schiffe bei der Werft, die demnächst auch für die stalinistische Marine produzieren sollte. Die feindlichen Boote lassen sich mit Raketen noch am besten bekämpfen. Mit den frisch produzierten Schiffen wird anschließend die Landezone im Südwesten von kapitalistischen Störenfrieden gesäubert, bevor dort die eigenen Kampfverbände anlanden. Mit einem konzentrierten Angriff der Panzer und Flugzeuge läßt man jetzt den verbliebenen gegnerischen Einheiten die Luft aus den Reifen.

### Lasterhaftes Vergnügen



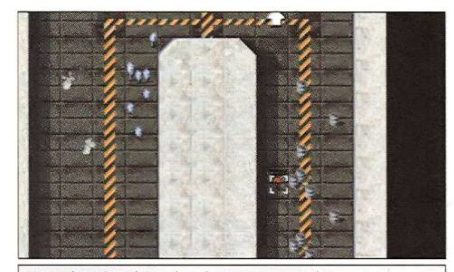
Die schweren Einheiten fahren vorweg und schießen den LKWs den Weg frei

Ein LKW-Konvoi soll sicher zum Stützpunkt im Nordosten gebracht werden. Die eigene Einsatztruppe startet im Südwesten, wo sie sofort damit beginnt, einen Stützpunkt aufzubauen. Nachdem die Produktionsanlagen stehen, wird vornehmlich in Panzer und Raketenwerfer investiert. Sobald eine ausreichende Streitmacht im Kasernenhof steht, geht es in Richtung gegnerische Basis, die sich im Norden befindet. Sie sollte nach Möglichkeit von Invasoren eingenommen werden.
Der Weg nach Osten wird jetzt noch von Panzern und Schiffen blockiert, denen am besten die eigenen Kettenfahrzeuge auf die Pelle rücken. Sobald dieses letzte Hindernis beseitigt ist, kann der Lastwagenkonvoi ungehindert gen Osten rollen.



### Heißer Tanz unter dem Dach

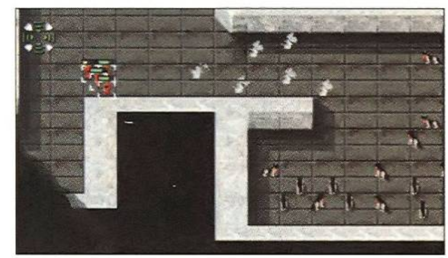
Bei diesem „Indoor"-Auftrag soll eine Gruppe von Invasoren gerettet und die Kühlsysteme des Gebäudes aktiviert werden. Die Zeit ist auf 30 Minuten begrenzt.



Was den Sowjets da oben entgegenkommt, ist nicht witzig.

Die Fässer können strategisch eingesetzt werden, um Explosionen zu erzeugen, die den Gegnern einheizen. Die furchtlose Einsatztruppe wendet sich im Reaktorgebäude zunächst nach rechts unten und bringt anschließend die Fässer zum Explodieren.

Jetzt geht es immer an der roten Linie entlang, bis diese nach oben abknickt. Hier marschieren die Männer weiter nach Osten, anstatt dem „roten Faden" zu folgen. Dort dürfen sie zur Abwechslung mal wieder auf ein paar Fässer schießen. Von hier geht es bis zu dem Kistenlager, wo weitere in der



Ist das hier ein Tierheim, oder was?

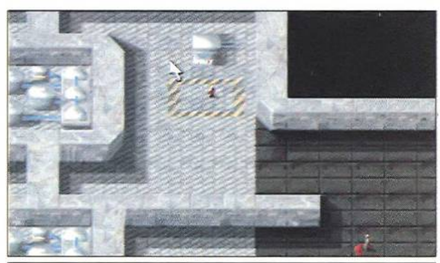


Von den gegnerischen Störversuchen zeugen nur noch die Einschlagkrater

## Command & Conquer II



Nähe stehende Fässer recycelt werden müssen. Aber dabei ist Vorsicht geboten. Am besten schießen die „Kommies“ von der Ecke des Raumes aus, damit ihnen die Druckwelle nicht die Mützen wegbläst. Durch das Kistenlager führt der Weg weiter nach oben bis zum Gefängnis der Invasoren. Der Wächter ist schnell erledigt, und anschließend aktivieren die Invasoren alle vier Kühlsysteme.



Na, sieh mal: ein Invasor! Sobald sich alle auf dem umrahmten Feld befinden, ist der Auftrag abgeschlossen

Zu guter Letzt begeben sich alle Einheiten in den Zentralraum zwischen den Kühlsystemen: Die Mission ist erfüllt.

### Keine Gefangenen!

Das Ziel dieses Auftrags ist einfach und knapp umrissen: Alle auf und in der Nähe einer Insel stationierten Einheiten des Gegners sollen zerstört werden. Zu Beginn wird eine eigene Basis errichtet und mit Tesla-Spulen gesichert. Mit einem konzentrierten Angriff, an dem sich vornehmlich Jagdflugzeuge, Panzer und Raketenwerfer beteiligen, werden die gegnerischen Geschütztürme und Panzer unschädlich gemacht. Gegen die Luftabwehr geht die Rote Armee am besten mit ihren Raketenwerfern vor, während sich die U-Boote um die Schiffe kümmern.

### Endstation für einen LKW

Wieder ist eine Insel das Einsatzgebiet, und wieder sollen alle Einheiten darauf und davor außer Gefecht gesetzt werden. Das darauf aufbauende zweite Missionsziel besteht in der Zerstörung eines LKWs, der sein Ziel nicht erreichen darf.
Zunächst wird wieder eine Basis eingerichtet, zu deren Verteidigung sich eine Tesla-Spule am besten eignet. Zur Unterstützung



bieten sich eine Flak-Batterie und ein Mammut-Panzer an. Anschließend nehmen sich die Rotarmisten die feindlichen Panzer vor und erobern die Stellung im Westen. Jetzt ist es nicht mehr schwer, alle nach Westen führenden Straßen zu blockieren und den LKW abzufangen.

### Großangriff auf einen Konvoi

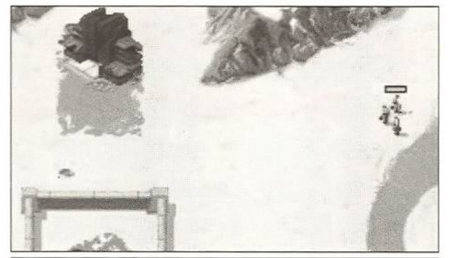
In dieser heiklen Mission geht es darum, einen Konvoi sicher durch die feindlichen Linien zu geleiten, ohne daß er zu Schaden kommt. Die erste ernsthafte Gefahr geht von den Rak-Zeros im Süden aus, die mit den Panzern möglichst schnell außer Gefecht zu setzen sind. Auf dem Weg nach Westen sollten alle am Wegesrand stehenden Fässer zerstört werden, die zur Unterstützung verfügbaren MiGs kümmern sich derweil um die restlichen Bodentruppen des Gegners und um die Schiffe. So dürfte der Konvoi sicher ans Ziel kommen.

### Zerstörung imperialistischer Produktionsanlagen

Auf einer Insel haben die Alliierten Produktionsanlagen für Schiffe und Unterseeboote eingerichtet. Die Armee Stalins landet und baut dort zunächst einen Stützpunkt auf. Die Anlagen werden zur Verteidigung mit einer Tesla-Spule, mit Panzern und zur Seeseite mit U-Booten gesichert. Anschließend werden erst die Werften im Westen angegriffen und zerstört, dann einige U-Boote zum Schutz im Nordosten stationiert. Die übrigen Schiffe der Alliierten sollten mit kleinen U-Boot-Geschwadern zu jeweils drei Einheiten angegangen werden, derweil sich Panzer und Flugzeuge um die restlichen Bodeneinheiten kümmern.

### Übernahme des Kommandos

Jetzt geht es der Einsatzzentrale der Alliierten an den Kragen. Es müssen alle Kommandogebäude und die Chronosphäre in die Hände der Roten Armee gebracht werden. Zu Beginn wird wieder ein Stützpunkt eingerichtet und mit den handelsüblichen Mitteln abgesichert. Die MiGs und einige Panzer nehmen dann die Stellungen im Südosten ein, es folgt die Kommandozentrale im Südwesten. Hier bewähren sich besonders die stabilen und feuerstarken Mammut-Panzer. Sobald dieser Bereich



Die Chronosphäre

unter Kontrolle ist, kümmern sich die MiGs gemeinsam mit den Zerstörern um die Abwehranlagen auf der



Insel, damit die Mammut-Panzer dort anlanden und die MG-Nester ausheben können. Damit fällt die letzte Verteidigungslinie, und die dortige Kommandozentrale wird besetzt.

### Zweiter Versuch

Noch besteht eine geringe Chance, der Chronosphäre habhaft zu werden: Angeblich müssen nur die Radarkuppeln zerstört werden, um die Verbindung zu ihr zu kappen. Zuerst wird im Osten eine Basis errichtet, mit deren Hilfe ein gewaltiges Kontingent produziert werden muß, damit die Rote Armee bis nach Südwesten vordringen kann. Sind die Truppen bis zur Chronosphäre gelangt, darf diese nicht besetzt werden, solange sie noch aktiv ist. Unter Umständen werden sogar alliierte Einheiten versuchen, sie zu zerstören, damit sie nicht in die Hände des Feindes fällt. Bevor die Chronosphäre endgültig besetzt wird, müssen unbedingt alle Radarkuppeln ausgeschaltet sein. Die Aktivität der Maschine läßt sich an einem Funkeln erkennen, das sie umgibt.

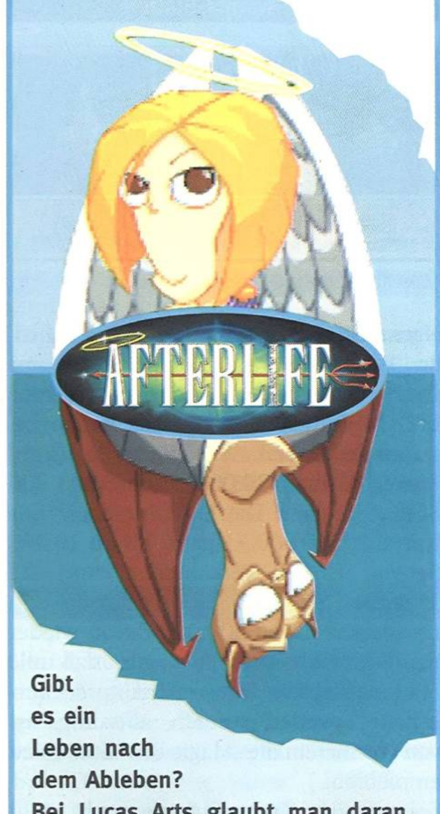


Are you ready ?

### Die letzte Bastion

Der Auftrag ist nicht kompliziert, aber langwierig: Alle gegnerischen Einheiten und Gebäude sind zu zerstören. Zu Beginn stehen schon beträchtliche Verbände im Süden bereit, um ein genügend großes Areal von Alliierten zu befreien und dort eine große Basis zu errichten. Der Gegner hat sich im Norden eingegraben und alle Brücken zwischen den beiden Hälften zerstört. Zudem verfügt er über viele Schiffe und setzt Schattengeneratoren zur Tarnung ein. Bei der Zerschlagung des gewaltigen Verteidigungsgürtels im Norden helfen nur massive U-Boot-Angriffe bei gleichzeitiger Unterstützung aus der Luft, um einen zu heftigen Beschuß durch die an der Küste stehenden Verteidigungsanlagen zu unterbinden. Wenn das gelungen ist, werden mit Landungsbooten große Kontingente übergesetzt. Vor allem die multifunktionalen Mammut-Panzer bewähren sich in der letzten Schlacht.

# AFTERLIFE- CHAOS IM JENSEITS




**Gibt es ein Leben nach dem Ableben? Bei Lucas Arts glaubt man daran, denn die Entwickler haben darüber nachgedacht, wie es wohl in Himmel und Hölle aussehen könnte. Das Ergebnis ist „Afterlife", das den Spieler vor die Aufgabe stellt, das Management der himmlischen und höllischen Regionen zu übernehmen. Und wie jeder gute Betrieb ist auch die Nachwelt GmbH auf Gewinnoptimierung ausgerichtet. Die Kundschaft soll sich wohlfühlen und dadurch Geld hereinbringen.**

Die Kundschaft, das sind die sogenannten EMBOs, oder besser gesagt das, was von ihnen übrig geblieben ist: ihre Seelen. Die Bewohner der kleinen Welt EMBO sind den hiesigen Erdenbürgern gar nicht so unähnlich, hängen sie doch auch unterschiedlichen Glaubensrichtungen an.
Und bei „Afterlife" gehen die Glaubensvorstellungen eines jeden in Erfüllung!

## Das Tutorial

In der Menüleiste am oberen Rand des Bildschirms steht ein Tutorial, das für den Einstieg ins Spiel nützliche Tips parat hält. Unter diesem Menüpunkt finden sich, von „Teufelchen" Jasper und der engelsgleichen Aria vorgeführt, Hilfestellungen zu neun verschiedenen Themen. Diese können auch ohne Einfluß auf den aktuellen Spielstand später im Spiel aufgerufen werden.

## Bedienung per Fernsteuerung

① Hier werden das aktuelle Jahr, die Verteilung der Schicksalszonen im jeweiligen Jahr (die farbigen Balken neben der Jahreszahl), das Vermögen und die gerade gewählte Option angezeigt. Das Vermögen verändert die Farbe, je nachdem, ob es steigt oder fällt (grün oder rot).




Der ultimative Jenseits-TeleCommander



Wenn man denkt, es sei vorbei – dann geht's erst richtig los!

## Afterlife – Chaos im Jenseits

②-⑨ Mit diesen Schaltflächen werden Bauplätze für die einzelnen Belohnungen oder Bestrafungen ausgewiesen. Auf diesen Feldern errichten Helfer ohne besondere Aufforderung Gebäude, in denen die Seelen untergebracht werden. Während das Hochziehen der Gebäude keine zusätzlichen Kosten verursacht, schlägt das Ausweisen der Schicksalszonen pro Feld mit 2500 Himmelspfennigen (+) zu Buche, bei allgemeinen Zonen pro Feld mit 1000 +. Die Zonen dürfen nicht mehr als drei Felder „tief" sein, da sie sonst von den Seelen nicht mehr erreicht werden können. Nicht erreichbare Flächen erscheinen gegenüber den anderen Bereichen etwas abgedunkelt. Da die Häuser auf den Zonen in voll ausgebautem Zustand normalerweise eine Maximalgröße von 3x3 Feldern haben, sollte das auch die bevorzugte Größe sein. Später kann es sich rentieren, gleichfarbige Zonen zu ganzen „Vierteln" mit einer Blockgröße von 9x9 Feldern zusammenzuschließen, so daß große „Schicksalszentren" entstehen.

**Die Farben und ihre Bedeutung (Hölle / Himmel):**

- 2 — 2: Grün: Neid / Zufriedenheit
- 3 — 3: Gelb: Habgier / Großzügigkeit
- 4 — 4: Orange: Maßlosigkeit/Mäßigkeit
- 5 — 5: Braun: Trägheit / Fleiß
- 6 — 6: Magenta: Wollust / Keuschheit
- 7 — 7: Rot: Zorn / Friedlichkeit
- 8 — 8: Blau: Stolz / Bescheidenheit
- 9 — 9: Mehrfarbig: allgemeine Zonen

### 10: Tore




Die Tore, der einzige Weg ins Jenseits.

Am kleinsten sind die Tore der Dante oder Milton Class (50.000 + / 2.500 Angestellte), die pro Jahr 2.000 Seelen in die Nachwelt einlassen. Die nächste Stufe bilden die Pearl und die Belial Class (500.000 + / 5.000 Angestellte), die 20.000 Seelen jährlich abfertigen können. Die Tore der Throne und der Obsidian Class (5 Mio. + / 10.000 Beschäftigte) genügen bereits höheren Ansprüchen, die Engelchen oder Teufelchen werden mit bis zu 200.000 Seelen pro Jahr fertig. Das höchste der Gefühle schließlich sind die Einlaßpforten der Prophecy bzw. der Apocalypse Class (50 Millionen + / 25.000 Beschäftigte), die selbst ein Ansturm von bis zu zwei Millionen Seelen kaltläßt.
Da die Tore auch später noch zu einer höheren Stufe ausgebaut werden können, sollte zu Beginn die kleinste Variante gewählt werden. Das spätere Upgrade ist zwar um 5 % teurer, aber die eingesparten Personalkosten machen das schrittweise Vergrößern allemal lukrativ. Ein weiterer Faktor sind die Schwingungen: Tore senden immer negative Schwingungen aus, sie beeeinflussen das Gelände um sich herum negativ. Je größer das betreffende Gebäude ist, desto größer sind die Schwingungen.

### 11: Straßen

Über die Straßen, deren Bau pro Feld 100 + kostet, erreichen die Seelen alle zugewiesenen Bestrafungen und Belohnungen und melden sich im Trainingscenter oder in der Limbo-Bar. Deshalb ist es wichtig, daß alle für die Seelen bestimmten Gebäude und Einrichtungen über Straßen verbunden sind. Während den Seelen im Himmel durch lange, beschwerliche Wege nicht noch eine unverdiente Strapaze auferlegt werden darf, sind die Besucher der Hölle geradezu erpicht darauf, auf diese Weise zusätzlich an die Kandare genommen zu werden. Also bieten die idealen Straßen im Himmel gerade und kurze Verbindungen zu nahe beieinander liegenden Zonen, während in der Hölle verwinkelte und weitläufige Straßenanlagen bevorzugt werden.

### 12: Karma-Station








Drei Karmastationen lassen sich bauen.

Karma-Stationen sind dafür vorgesehen, an Wiedergeburt glaubende Seelen ins Diesseits zurückzubefördern, sobald sie die Quittung für ihr voriges Leben bekommen haben. Die Variante „Soul Mover Karma" (10.000 +) bewältigt 200 Seelen im Jahr. Die Station „Magic Bus Karma" (500.000 +) kann bis zu 10.000 Seelen jährlich verschicken, und die „Omnirail Karma" Station (25 Mio. +) transferiert bis zu 500.000 davon wieder ins Diesseits. Auch hier gilt, daß alle Stationen später gegen 5 % Aufpreis ausgebaut werden können, allerdings ist von vornherein die „Magic-Bus"-Station zu empfehlen.
Solange die Karma-Station noch nicht über Karma-Strecken mit einem Portal verbunden wurde, bleibt sie inaktiv. Die ebenfalls nötige Straßenanbindung ändert nichts an diesem Zustand.
Da Karma-Stationen immer negative Schwingungen aussenden, sollten sie nicht zu nah an den Schicksalszonen aufgebaut werden.

### 13: Karma-Strecke

Die Karma-Strecke verbindet die Karma-Station mit dem Karma-Portal. Diese Verbindung wird wie die normalen Straßen auf dem Bodenraster festgelegt, gebaut wird allerdings im Luftraum darüber. Pro Feld kostet das 500 +.

### 14: Topien

Die Topien dienen den Angestellten als Unterkunft. „Die 100.000 Penny Pyramide" bzw. „T.O.U.M.s" (100.000 + / 22.222 Bewohner) stellt die Grundstufe dar. In der nächsten, 1 Mio. + teuren Ausbaustufe namens „Bahb_s Crystal Cities" bzw.

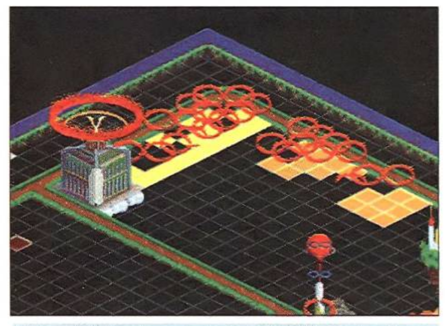


Topien – Wohnhäuser für die Angestellten.

„Palaces of Pincer Peril" fassen die Gebäude bereits 222.222 Mitarbeiter. Die nächste Variante, im Himmel „Pin City" und in der Hölle „Spheres of Despair", bietet zu einem Preis von 10 Mio. + Platz für 2.222 Mio. Mitarbeiter. Die letzte Stufe, „Castles on a Cloud" und „Eye Scream Cities", hat ein Fassungsvermögen von 22,222 Mio. Bediensteten und ist für 100 Mio. + zu haben.
Topien strahlen positive Schwingungen aus, und deshalb kann es vorteilhaft sein, statt einer großen Unterkunft mehrere kleine an unterschiedlichen Stellen zu bauen, um ein größeres Terrain in den Vorzug der günstigen Beeinflussung kommen zu lassen.

## 15: Ausbildungszentren

Damit aus ungebildeten Seelen kompetente Engelchen und Teufelchen werden, gibt es spezielle Ausbildungszentren. Im „Community Colleges of the Clouds" bzw. „The Burning Annex" (100.000 + / 100 Angestellte) werden jährlich hundert Seelen ausgebildet. Im „Seraphim State College" bzw. „Hellward Bound Retreat" (250.000 + / 250 Angestellte) machen 250 Seelen ihren Abschluß, und im „Halo Institutes of Technology" und den „Cloven Boot Camps" (1 Mio. + / 1.000 Mitarbeiter) absolvieren jedes Jahr bis zu 1.000 Seelen den Lehrgang zum vollwertigen Jenseits-Mitarbeiter.
Je höher die Ausbaustufe des Zentrums, desto geringer ist der Prozentsatz der aus allen Bewerbern ausgewählten Stipendiaten. Diese „Elitebildung" hat Einfluß auf die Intelligenz der Beschäftigten, welche sich wiederum auf deren Effizienz auswirkt. Abzulesen ist dieser Wert in den Diagrammen (Punkt 25) unter der Rubrik „Personal".
Dort wird auch ersichtlich, wie hoch der Anteil der importierten Arbeiter ist. Dieser sollte nicht unter 10 % fallen, da sonst mehr Angestellte als Jobs vorhanden sind und die Arbeitslosen anfangen, im jeweils anderen Teil des Jenseits zu randalieren und Gebäude in die Luft zu sprengen.


Dämonen-Hooligans mischen den Himmel auf.

## 16: Häfen

Auch in den jenseitigen Gefilden gibt es Flüsse, und da die Seelen nicht schwimmen können, müssen Häfen gebaut werden. Spätestens wenn auf der einen Seite



Diverse Häfen

der Platz knapp wird, sollte das jenseitige Ufer in die Planungen einbezogen werden. Darüber hinaus können die Häfen auch als strategische Komponente dienen, um Gebäude mit ungünstigen Schwingungen weiter entfernt zu plazieren.

Die Häfen der Erhart bzw. Copperfield Class (250.000 +) können bis zu 50.000 Fahrgäste im Jahr übersetzen, die Morrisson oder Bono Class Häfen (1 Mio. +) verschiffen bis zu 200.000 Seelen. Für den ganz großen Bedarf bietet die Kaufmann oder Ezsterhaus Class (10 Mio. +) bis 2 Mio. Seelen jährlich luxuriöse Reisemöglichkeiten. Doch eine Hafenanlage allein nützt nicht viel, es bedarf auch eines Zielhafens für die Reise - es müssen also immer zwei Häfen gebaut werden.

## 17: Absauger und Banken



Bars und Banken, ein Paar wie Kreutzfeld und Jakob.

Es gibt nur ein Absaugermodell, den „Ad Infinitum Siphon" (50.000+/240 Angestellte). Diese Siphons dienen dazu, Energie für die Gebäude aus den umliegenden Steinen zu saugen, damit diese höhere Ausbaustufen erreichen können. Dazu werden sie neben einem der unscheinbar herumstehenden Steine plaziert und mittels einer Straße mit den



nächsten Gebäuden verbunden. Ob genügend Siphons aufgestellt sind, ist in der Kartenansicht (Punkt 28) unter der Option *Unendlichkeit* zu sehen.

Über die Banken kann man sich in Notfällen Geld leihen. Im Himmel werden monatliche Raten fällig, die natürlich auf den Profit drücken. In der Hölle muß die Summe bis zu einem festgelegten Zeitpunkt zurückgezahlt werden, sonst wird das Seelengeld für eine im Kreditvertrag festgelegte Anzahl von Seelen einbehalten.

Im Himmel stellt „The Flying Piggy Bank" (100.000 + / 10 Angestellte) die kleinere von zwei Varianten dar. Dort kann ein Betrag von bis zu einer Million Himmelspfennigen zu einer Verzinsung von 0,1 % pro Jahr auf 100 Jahre Laufzeit geliehen werden. Die „Eternal Trust Saving and Loans" (1 Mio. + / 200 Angestellte) verleiht bis zu 10 Millionen Himmelspfennige bei 0,1 % Zinsen im Jahr auf 100 Jahre.

Was „Flying Piggy" im Himmel, ist „The First Warthog Banks of Hell" in der Hölle. Bei gleichen Baukosten verleiht auch diese bis zu einer Million Himmelspfennige auf 100 Jahre. Das Risiko beläuft sich auf 1,3 Mio. Seelen bei ca. 90 + pro Seele. Die größere Höllenbank entspricht zumindest hinsichtlich der Kosten dem himmlischen Pendant, und so können auch bei der „BH and D. Saving and Loans" bis zu 10 Mio. + auf 100 Jahre geliehen werden. Wenn hier nicht rechtzeitig zurückgezahlt wird, erhalten 13 Mio. Seelen bei einem Rechnungswert von 90 + pro Seele freien Eintritt. Der Rechnungswert kann sich allerdings bis zum Ablauf der Frist verändern, so daß im Fall einer Fristversäumnis empfindliche Verluste drohen.

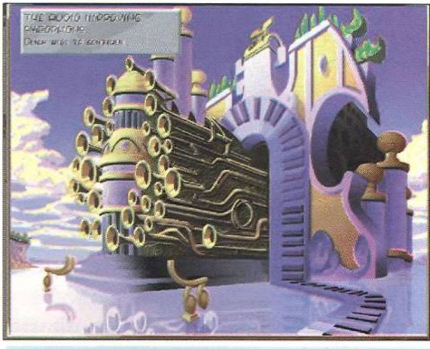
## 18: Spezielle Gebäude

Diese Gebäude sind nicht käuflich, sondern werden dem erfolgreichen Jenseits-Manager beim Erreichen einer bestimmten Seelenzahl von den Mächten des Seins zum Geschenk gemacht. Das erste Gebäude darf eingeweiht werden, sobald entweder in Himmel oder Hölle 50.000 Seelen Unterkunft gefunden haben.



The Ugliness Machine.

Das Erreichen einer Bevölkerung von 500.000 Seelen im Himmel führt zur



Das Embophone, eine der Belohnungen.

Verleihung des „Audio Improving Embophone", in der Hölle winkt „The Crinkly Cacophony Contrivance".




The Vista Enhancement Doohicky.



The Crincle Cacophony Contrivance.

Sieht man einmal davon ab, daß diese Gebäude das Stadtbild verschönern, sind auch ihre günstigen Schwingungen von großem strategischen Wert. Richtig plaziert, können sie entweder die Schicksalszonen günstig beeinflussen oder die negativen Ausstrahlungen von Portalen bzw. Karma-Stationen ausgleichen.

## 19: Haßkuppeln und Liebesdome

Es gibt jeweils drei Varianten für Himmel und Hölle, von denen die erste Ausbaustufe beim Erreichen einer Bevölkerung von 200 Millionen zuteilungsreif wird, die zweite bei 400 Millionen und die letzte bei einer Milliarde.

Auch bei diesen Gebäuden sind günstige Schwingungen quasi als Zubehör dabei, so daß sie bevorzugt zum Ausgleich bereits vorhandener abträglicher Schwingungen eingesetzt werden sollten.

## 20: Limbostrukturen

„Limbostrukturen" ist ein sehr schöner Ausdruck für „Kneipen". Wie schon zu Lebzeiten, so sind auch die Kneipen des Jenseits das Auffangbecken für arme Seelen ohne anheimelndes Zuhause. So finden sich hier jene Seelen ein, für die in den zugedachten Schicksalszonen gerade kein Platz ist. Allerdings ist die Nachwelt in der Hinsicht ziemlich schlecht organisiert. Wenn nämlich mehr Gäste kommen, als mit den limitierten Biervorräten versorgt werden können, fliegen die Etablissements einfach in die Luft. „The Little Limbo Bar" kann für 30.000 + aufgestellt werden und bewirtet mit zehn Angestellten maximal 750 Leute im Jahr. „The Limbo Bar 'n' Grill" kostet 120.000 + und bewirtet 15.000 Gäste jährlich, der Biervorrat geht mit dem 600.000sten Besucher zur Neige. Und was passiert dann mit den 1.000 Angestellten?

„The Limbo Inn"(4,8 Mio. + / 100.000 Angestellte) kann 300.000 Seelen im Jahr bewirten und ist erst nach 14 Mio. zufriedenen Kunden am Ende. Der verbleibende Biervorrat ist an den beiden Behältern oben auf der Limbostruktur abzulesen.


Anhand der Vorratsbehälter auf den Limbo-Bars lassen sich die Biervorräte schnell überschauen.

## 21: Blitz

Mit dem Blitz können störende Bauten vernichtet werden. Ein Klick mit dem Blitz-Icon auf die gewünschte Struktur – und schon verwandelt sie sich in Asche, ohne daß dafür auch nur ein Pfennig der Baukosten zurückfließt. Dabei ergibt sich aber das Problem, daß die Angestellten anschließend auf der Straße sitzen und nach einem neuen Job suchen. Handelte es sich um importierte Arbeiter, ist dies nicht weiter tragisch, doch wenn es selbstausgebildete waren, sind diese nun arbeitslos, sofern sie nicht Import-Arbeiter an anderer Stelle verdrängen können. Darum sollte deren Anteil auch nie unter 10 % fallen, damit immer etwas Spielraum vorhanden ist.

## 22: Richtungspfeile

Über die Richtungspfeile kann der Blickwinkel auf das Jenseits verändert werden. Die Kartenansicht schwenkt jeweils um 90°. Das Scrollen der Karte funktioniert über die Cursortasten oder über die Balken am Bildschirmrand.

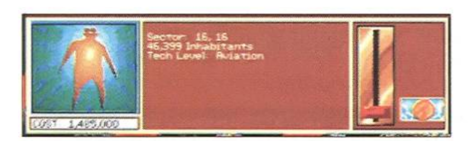
## 23: Planetenansicht


Die Planetenansicht.

Hier stehen Informationen über den Planeten zum Abruf bereit, von hier aus kann auch auf die technologische Entwicklung sowie die Glaubensrichtungen der EMBOs Einfluß genommen werden.

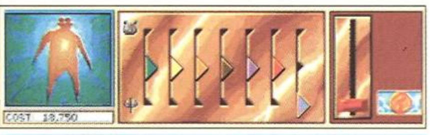
**Population:**
Zeigt die Bevölkerungsdichte und die prozentuale Verteilung der Glaubensrichtungen an. So ist schnell zu erkennen, wo sich eine Manipulation besonders lohnt. Je höher die Bevölkerungsdichte, um so mehr EMBOs werden mit einer Investition erreicht.

**Technologie:**
Über diesen Menüpunkt ist es möglich, einzelnen EMBOs eine göttliche Inspiration, etwa die Entdeckung einer neuen


Planetenansicht: Technologie-Level.

Technik, einzutrichtern. Natürlich ist das nicht kostenlos. Die Höhe der Zahlung hat zwar keinen Einfluß auf die Technik, denn der Level kann jeweils nur um eine Stufe steigen, aber sie entscheidet darüber, wie schnell sich die Neuerung verbreitet. Je höher der Technologielevel, desto mehr Gebiete des Planeten werden bewohnbar.

**Sin / Virtue:**
Hier kann direkt Einfluß darauf genommen werden, welche Tugenden oder Sünden unter der Bevölkerung in welchem Ausmaß vertreten sein sollen. Dies bietet sich an, wenn bestimmte Zonen in


Planetenansicht: Sünden und Tugenden.

Himmel oder Hölle unterbesetzt sind, während andere aus allen Nähten platzen. Auch hier hat die Höhe der Zahlung Einfluß auf die Reichweite und Geschwindigkeit der Beeinflussung.

**Glaube (Tenets):**
Unter diesem Menüpunkt können bestimmte Glaubensrichtungen gefördert werden. So ist es natürlich erstrebenswert, daß die EMBOs auf jeden Fall an das Vorhandensein von Himmel und Hölle glauben, damit die potentielle Kundschaft nicht verloren geht. Das variantenreiche Angebot an Glaubensrichtungen läßt es auch zu, gezielt den Glauben an nur eine Jenseitsform zu fördern, so daß beispielsweise der Himmel


Planetenansicht: Glaubensrichtungen.

mehr Zuspruch findet. Die Vielzahl der vorhandenen Glaubensrichtungen mag erschrecken und vielleicht auch ein Gefühl von Überforderung auslösen, aber eigentlich ist nur wichtig, daß alle EMBOs ans Jenseits glauben. Läßt dieser Glaube nach, wird das von Jasper und Aria gemeldet; erst dann wird es nötig, einzugreifen.

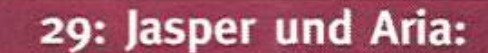
## 24: Zoom

Genau wie mit den Tasten „+“ und „-“ kann mit diesen Schaltflächen der Bildausschnitt variiert werden.

## 25: Diagramme

„Afterlife“ bietet eine Vielzahl von Statistiken und Diagrammen. Beispielsweise zeigt eines der wichtigsten Diagramme einen Überblick über die Verteilung der Schicksalszonen und deren Auslastung. Wenn während des Spiels irgend etwas falsch läuft und der Grund dafür nicht sofort ersichtlich ist, kann auch ein Blick in die übrigen Statistiken helfen. So werden etwa die Ausgaben und Einnahmen gegeneinander aufgerechnet, und es wird dabei erkennbar, in welchem Abschnitt des Jenseits Verluste gemacht werden und warum.





# Afterlife – Chaos im Jenseits

## 26: Seelen-Ansicht

Kaum mehr als ein humoriges Detail.

## 27: Macromanager




Der Macromanager kann für viel Geld viel Arbeit ersparen.

Der Macromanager ist ein geeignetes Hilfsmittel, um einen Teil der aufwendigen Einstellungsarbeiten zu delegieren. Mit dem Schieberegler, der im Infofenster des jeweiligen Gebäudes aufzurufen ist, wird die Balance zwischen „Produktion“ und „Forschung & Entwicklung“ an die Seelenverteilung angepaßt. Die Farbe der Hintergrundfläche variiert zwischen Weiß und Dunkelgrau. Je heller die Farbe, desto besser ist die Einstellung auf die Bedürfnisse abgestimmt. Da die Belegung der Gebäude im Lauf der Zeit schwanken kann, wird regelmäßiges Nachregulieren erforderlich. Der Macromanager bietet nun die Möglichkeit, diese Tätigkeit automatisch vornehmen zu lassen, was allerdings eine kostspielige Arbeitserleichterung ist. Je dichter das Jenseits bebaut ist, desto teurer wird dieser Dienst.



Der aktuelle Preis ist unten in der Dialogbox zu sehen.
Ebenso können ausgewählte Gebäude in ihrem augenblicklichen Entwicklungsstand versiegelt werden. Sollte etwa wegen eines unvorhergesehenen Umstands die Belegung eines Gebäudes plötzlich drastisch sinken, führt das nur dann nicht zu einer Rückstufung des Entwicklungsgrads, wenn das Gebäude vorher versiegelt worden ist. Allerdings verhindert die Versiegelung auch eine Weiterentwicklung.

## 28: Kartenansicht

Die Kartenansicht bietet acht verschiedene Darstellungen von Himmel oder Hölle, mit denen diverse Einstellungen überprüft werden können - dadurch lassen sich eventuelle Mißstände leichter aufdecken.
Über die Schaltfläche *Schwingungen (Vibes)* wird schnell ersichtlich, wo sich Zentren unerwünschter negativer Schwingungen befinden. So lassen sich leichter Gegenmaßnahmen in die Wege leiten, etwa der Aufbau von Gebäuden mit günstigen Schwingungen - oder notfalls auch der Abriß der negativ ausstrahlenden Gebäude, inklusive anschließendem Neubau an einer günstigeren Stelle. Der Schalter *Unendlichkeit (Ad Infinitum Charge)* informiert darüber, ob genügend Absauger installiert sind, um die Gebäude mit Energie zu versorgen. Der Standort der Sauger hat keinen Einfluß auf die Verteilung der Energie, sondern nur auf ihre Menge.

## 29: Jasper und Aria:

Jasper und Aria sind die beiden Berater des Jenseits-Managers. Es ist überaus wichtig, sie regelmäßig zu konsultieren, da ihnen auch weniger offensichtliche Dinge auffallen.



Jasper – der Berater, der aus der Hölle kam.

*Jasper* ist für die Hölle zuständig und dementsprechend ein ziemlich boshafter Berater, der großen Spaß daran findet, dem Jenseits-Manager seine Fehler vorzuhalten. Er schreckt dabei auch nicht vor Beschimpfungen zurück. Trotz seiner ungehobelten Art gibt er aber auch nützliche Hinweise darauf, was in der Hölle zu verbessern ist. Manchmal fällt ihm auch die liebreizende, nicht minder vorlaute Aria ins Wort:



Aria – das „gute Gewissen des Spiels“.

*Aria* ist die Beraterin in Himmelsangelegenheiten und bemüht sich ihrer Position entsprechend um einen gepflegteren Umgangston. Allerdings führt das auch dazu, daß sie gelegentlich um den heißen Brei herumredet.

## 30: Nahansicht

In der Nahansicht kann die ausgewählte Struktur in allen Einzelheiten unter die Lupe genommen werden. Neben der Abbildung des Gebäudes gibt es Schaltflächen zur Anzeige des aktuellen Gebäudestatus und den Schieberegler, um das Gebäude auszubalancieren. Ist die Verteilung richtig, ist die Fläche unter dem Regler weiß. Es ist wich-




Die Nahansicht.

tig, daß ein Gebäude gut ausbalanciert ist, da es sonst negative Schwingungen aussendet und sich langsamer und weniger entwickelt. Im Statusfenster finden sich die aktuellen Informationen zum Stand der Entwicklung sowie zur Straßenanbindung.

### 31+32: Hölle und Himmel abflachen

Die bessere Übersicht über die bebauten Bereiche ist bei einigen Arbeiten sehr hilfreich. Im Himmel sind kurze Wege wichtig, weshalb die zur Verfügung stehenden Räume möglichst lückenlos bebaut werden sollten. Hierfür bietet sich die Abflachungsfunktion an, mit deren Hilfe Lücken im Straßennetz oder auch die Zerstörungen, die durch „Bad Things" bewirkt wurden, schnell erkennbar sind. Das manuelle Ausbalancieren läßt sich ebenfalls leichter bewerkstelligen, da durch die Rasterung der Zonen leicht zu erkennen ist, wo die Gebäude stehen.

### 33: Karma-Strukturen abflachen

Mit dieser Funktion lassen sich Karma-Strecken und -Portale ausblenden, wobei die Anker und Stationen weiterhin sichtbar bleiben. Diese Option eignet sich in Verbindung mit der Abflachungsoption dazu, den Überblick zu erhöhen und Mißstände in diesen Strukturen aufzudecken.

### 34: Gitter aus- und einblenden

Über diese Schaltfläche kann das Raster ausgeblendet werden, das die Baufläche in handliche Quadrate einteilt.

### 35: Übersicht

In diesem Statusfenster sind jederzeit die aktuellen Informationen über die Anzahl der Seelen im Jenseits, die im letzten Jahr verlorenen Seelen und die Anzahl der Bewohner des Planeten ablesbar. Daneben findet sich der gegenwärtige Tarif in Himmelspfennigen (+), der pro Seele in die Kasse fließt. Die jeweilige Farbe der Werte gibt an, ob dieser gerade sinkt (rot) oder steigt (grün).

## Der Spielstart

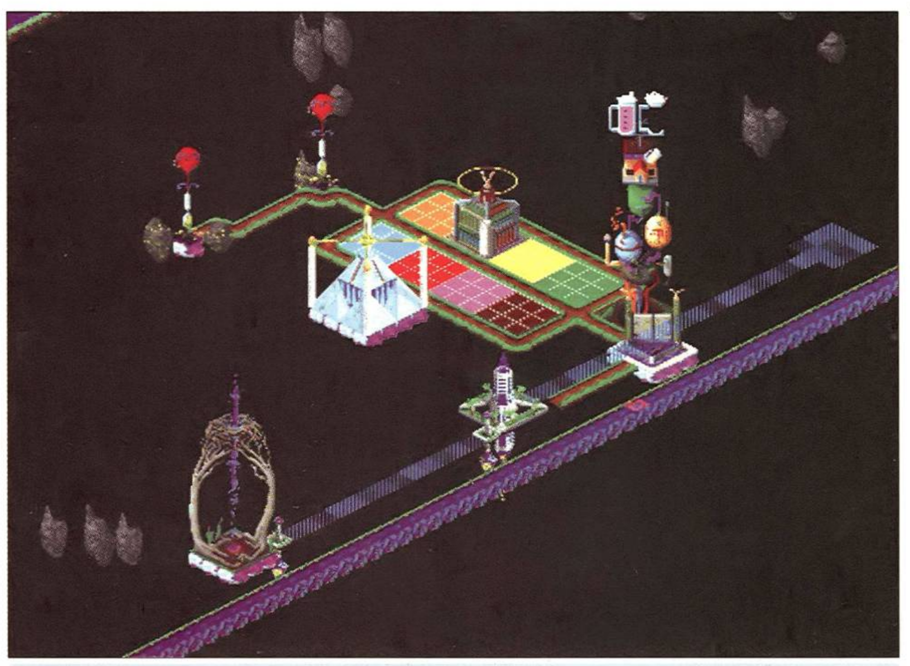
Bei Beginn eines neuen Spiels wird zuerst der Schwierigkeitsgrad ausgewählt. In der Einstellung EASY steht ein Startkapital von 10 Mio. Himmelspfennigen zur Verfügung, und die „Bad Things" treten später als in allen anderen Spielstufen ein.

### Auswahl der Karte

Schon hier kann der Grundstein für ein erfolgreiches Spiel gelegt werden. So sollten die Gebiete von Himmel und Hölle nicht über zu viele Flüsse verfügen, denn diese kosten wertvollen Bauplatz. Der einzige Vorteil von Flüssen ist, daß weiter voneinander entfernte Gebiete durch zwei Häfen verbunden werden können, ohne daß dafür Auswirkungen wegen zu langer Wege zu befürchten sind.
Die auf jeder Karte vorhandenen Steine sind für den Energiefluß erforderlich. Damit für die Energiegewinnung nicht zu viele Absauger gebaut werden müssen, sind größere Ansammlungen von Steinen auf einem möglichst kleinen Gebiet vorteilhaft.

### Himmel

In den himmlischen Gefilden werden kurze, einfache Wege bevorzugt. Anschließend können die Zonen für die Belohnungen angelegt werden. Jede Zone sollte nur 3x3 Felder groß sein und nicht zu nah am Tor (Gate) liegen, da dieses schlechte Schwingungen ausstrahlt. Es gilt, einen „goldenen Mittelweg" zu finden, der sowohl die Maßgabe der kurzen Entfernungen wie auch die Umgehung negativer Einflüsse berücksichtigt.
Darüber hinaus bedarf es noch einer Limbo-Bar, wobei hier die Variante „Bar 'n' Grill" zu empfehlen ist. Ein Utopia als Heimstatt der Engel ist ebenfalls zwingend erforderlich. Es wird am besten zwischen Tor und Zonen plaziert oder, wenn die Entfernung groß genug ist, in der Mitte der Zonen. Ein Trainingscenter zur Ausbildung neuer Engel wird ebenfalls relativ bald benötigt und sollte möglichst zentral gelegen sein.
Für die Aufnahme des Betriebs wird auch ein Karma-Portal vorausgesetzt, das wegen der ungünstigen Schwingungen weitab von den Schicksalszonen gebaut werden sollte.
Mit dieser Grundkonstellation läßt es sich gut leben (oder sterben?), denn die jeweilige Zonengröße von 3x3 Feldern ist bei entsprechender Effizienz für 450.000 Seelen ausreichend. Um eventuellen Verlusten vorzubeugen, bedarf es der Limbo-Bar, die jährlich 15.000 Seelen „zwischenlagern" kann, bis die nötige Ausbaustufe in den Schicksalszonen erreicht ist.
Das Utopia fördert mit seinen guten Schwingungen die Entwicklung der nahegelegenen Zonen und senkt außerdem die Kosten für die Engel. Sollte die Heimstatt der Engel irgendwann ausgelastet sein, wird ein Neubau fällig. Dabei ist es

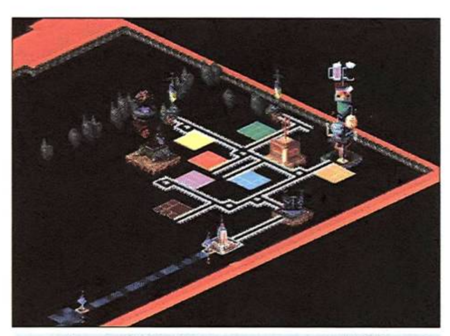


So könnte ein Anfang im Himmel aussehen...

besser, mehrere „100.000 Penny Pyramiden“ zu bauen statt eines größeren Gebäudes, denn so lassen sich deren positive Schwingungen über das Gelände verteilen.

### Hölle

Auch hier gilt es, bei der Anlegung der Wege und der Zonen einen Mittelweg zu finden. Für die zu peinigenden Seelen sollen die Wege möglichst lang und verschlungen sein, doch der Wegebau kostet viel Geld und kann die Bilanz schnell in die roten Zahlen führen.



... und so in der Hölle.

Die Zonen werden ansonsten nach den gleichen Prinzipien wie im Himmel angeordnet, und es sind auch die gleichen „Verwaltungsgebäude“ erforderlich.

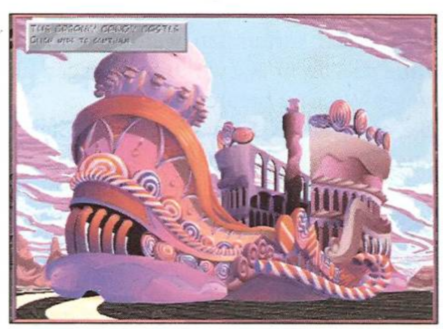
### Die Gebäude

Wenn bestimmte Schicksalszonen ihre höchste Ausbaustufe erreichen, senden sie ebenfalls Schwingungen aus. Es kann sich um positive Schwingungen handeln, wie etwa bei den Zonen für Zufriedenheit und Friedlichkeit im Himmel oder Neid und Zorn in der Hölle, aber es gibt auch Zonen, die negativ abstrahlen, nämlich Mäßigkeit und Fleiß im Himmel sowie Maßlosigkeit und Trägheit in der Hölle. Es ist ratsam, die potentiellen „Unruheherde“ etwas weiter abseits anzulegen.

### Die Geschenke (Special Buildings)

Das erste Sondergebäude wird anläßlich 50.000 untergebrachter Seelen in Himmel oder Hölle gestiftet. Über die beiden Bezirke wird dabei getrennt abgerechnet; sobald also auch im anderen Teil die 50.000er-Schwelle erreicht ist, wird dort erneut ein Geschenk fällig. Die nächsten folgen bei 500.000 Seelen, dann bei fünf Millionen.

Mit dem Erreichen einer halben Milliarde Einwohner wird ein weiteres Geschenk übergeben. Diese Gebäude sind kostenlos, stellen aber auch ein Unikat dar. Dennoch ist Hopfen und Malz nicht verloren, falls sich der zuerst für das Geschenk gewählte Standort als



The Creamy Candle Castle.

ungünstig erweist. Wenn nämlich die dafür erforderliche Anzahl Seelen immer noch im Jenseits vorhanden ist, kann das ursprüngliche Gebäude abgerissen und an anderer Stelle wieder aufgebaut werden. Die durch diese Geschenke gewonnenen Vorteile sind nicht zu unterschätzen: Zum einen sorgt ihr positiver Einfluß für eine gesunde Entwicklung der umliegenden Strukturen, zum anderen halten sie die „Bad Things“ von der unmittelbaren Nachbarschaft fern.



Ungeziefer? Bei mir nicht!

Es ist also zu empfehlen, diese Gebäude inmitten der Schicksalszonen aufzubauen, wofür schon frühzeitig ein Platz von 4x4 Feldern freigehalten werden sollte.

## Katastrophen (Bad Things)

Insgesamt acht „schlechte Dinge“, im Volksmund auch Katastrophen genannt, können das unter Strapazen aufgebaute



Obwohl in der Hölle eher sommerliche Temperaturen herrschen, ist mit Nachtfrost zu rechnen.

Jenseits unerwartet in Mitleidenschaft ziehen. Sie haben unterschiedliche negative Auswirkungen. Die Paradiesvögel und die Fledermäuse der Hölle lassen ihren „Dünger“ auf die Gebäude fallen und reduzieren dadurch deren Betriebsdauer um bis zu 75 Jahre.

Der himmlische Blues und „Die Hölle friert ein“ machen die betroffenen Bereiche für bis zu 75 Jahre unbrauchbar. Darin stehende Gebäude reagieren erst nach Ablauf dieser Zeit auf eventuelle Veränderungen.



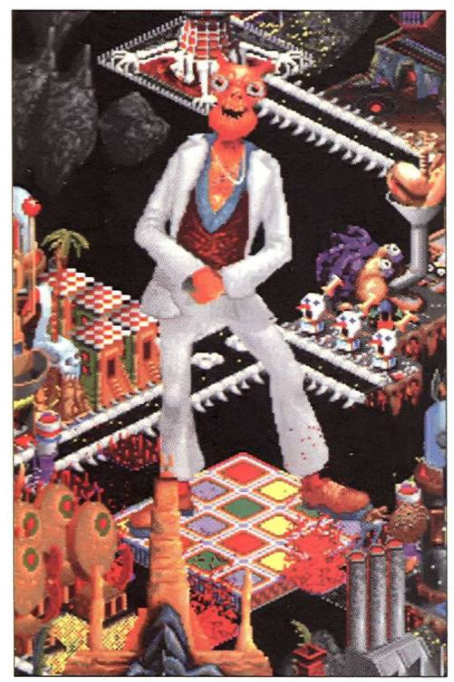

Eine höllische Belohnung.


Ein weiteres krudes Highlight: die himmlische Nase, eine „schlechte Sache“.

Die Himmelsnase und die Hölle im Henkelkörbchen saugen große Gebiete aus Himmel oder Hölle ab und verteilen sie willkürlich in der jeweils anderen Hälfte des Jenseits.


Wer könnte ahnen, daß das Jenseits auf einem Würfeltisch gebaut ist.

Die paradiesischen Würfel und das Disco-Inferno zerstören durch herumfliegende Würfel oder ausfallende Tanzschritte wahllos Gebäude. Die einzige Vorsorgemaßnahme gegen die Katastrophen ist das sorgfältige Plazieren der Special Buildings, die jene abhalten oder sogar vernichten können.


Vinnie, der Disco-Dämon: das einzige Bad Thing, das wenigstens ansatzweise komisch ist.

Da die Desaster sehr unterschiedliche Auswirkungen haben, empfiehlt es sich, etwa alle 100 Jahre abzuspeichern. Dadurch kann man zwar die Katastrophen nicht verhindern, aber wenn die besonders ärgerlichen Varianten wie die „Nase“, der „Henkelkorb“, die „Würfel“ oder der Disco-Dämon auftreten und deren Auswirkungen den Jenseits-Manager an den Rand des Wahnsinns treiben, kann als letzter Ausweg der alte Spielstand geladen werden. Da die „Bad Things“ nach dem Zufallsprinzip auftreten, besteht beim nächsten „Schicksalsschlag“ begründete Hoffnung auf ein weniger zerstörerisches Problem.

Fans der tierischen Detektive Sam & Max aus dem gleichnamigen Adventure von Lucas Arts können darüber hinaus in den Genuß einer ganz exquisiten Katastrophe kommen, wenn sie im Spiel dreimal hintereinander SAMNMAX eingeben (Großschreibung beachten). Dann nämlich tollt ein weißes Comic-Karnickel über den Bildschirm und verwüstet die Landschaft.


Heaven got the Blues.

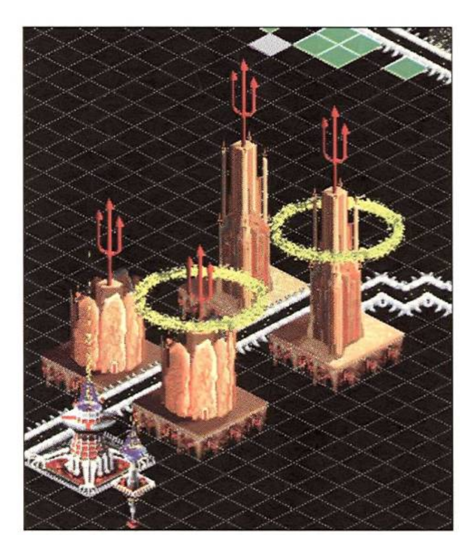
## Die Szenarien

### Dusk of the Demiurges

Die reichlich vorhandenen Trainingszentren haben etwas über Bedarf ausgebildet, so daß die vielen Engel und Teufel keinen Arbeitsplatz finden. Da sie vor Langeweile nicht wissen, wohin, randalieren sie im jeweils anderen Teil der Nachwelt.



Für den totalen Überblick sorgen die zig Tabellen nicht unbedingt.


Ein Haufen niedlicher Engel... die den Dämonen ein paar aufs Maul hauen.

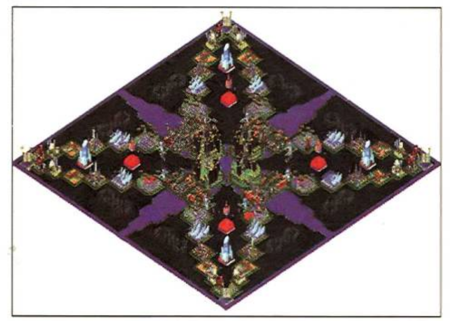
Dort demolieren sie alles, was ihnen zwischen die Finger kommt.

Zuerst werden alle Trainingszentren deaktiviert, damit nicht noch mehr Arbeitslose entstehen. Dann müssen - sobald genügend Geld vorhanden ist - schnellstens neue Zonen gebaut werden, und zwar möglichst dem Bedarf der vorhandenen Seelen entsprechend. Die für die jeweilige Einwohnerzahl verliehenen „Geschenke“ sind noch nicht aufgebaut und können gleich einbezogen werden. Das Ausbalancieren der Gebäude ist erst dann sinnvoll, wenn die Randalierer von den Straßen verschwunden sind, da sich durch ständiges Explodieren von Strukturen ohnehin keine effizienten Einrichtungen halten können. Nach etwa 35 Jahren sollte es gelungen sein, alle Engel und Teufel in einem festen Dienstverhältnis unterzubringen. Sobald das der Fall ist, wird die Ordnung der Strukturen optimiert, wobei man darauf achten sollte, daß immer wenigstens 10 % des Personals importiert werden, um neuerliche Ausschreitungen zu verhindern.

### Dante's Divine Sitcom

So schön dieses Jenseits in seiner Symmetrie auch wirkt: Es funktioniert nicht, es wurden wichtige „Kleinigkeiten“ übersehen, die noch verbessert werden müssen. So wurden Trainingszentren und Siphons aus optischen Gründen nicht integriert, und die Strukturen sind sehr ineffizient angeordnet. Hier gilt es, durch Umstrukturieren und Ausbalancieren ein effizienteres Jenseits zu formen. Auf der Habenseite sind für die beiden Abschnitte des Jenseits jeweils drei „Geschenke“ zu verbuchen, die noch nicht plaziert wurden und mit denen die ärgsten Schwingungsprobleme angegangen werden können.

## Afterlife – Chaos im Jenseits



Dantes Inferno: der Himmel.

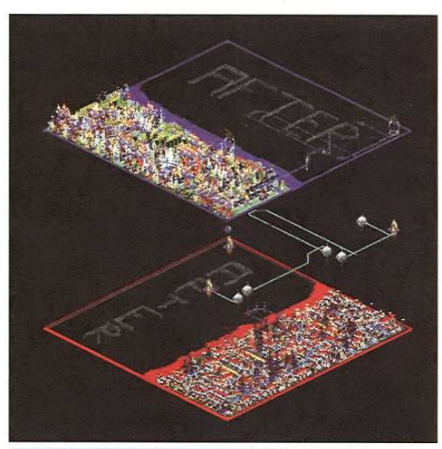


Dantes Inferno: die Hölle.

Der Himmel sollte vorrangige Beachtung finden, da hier der Platz ansonsten in einigen Jahren nicht mehr ausreicht. Hier werden die Zonen so umgesetzt, daß sie aus den schlechten Schwingungen der Tore und Karmastationen herauskommen. Von diesen sind einige überflüssig und sollten entfernt werden, um die negativen Schwingungen weiter abseits zu konzentrieren. Anschließend wird die Entwicklung der Zonen durch die geschenkten Gebäude und durch Siphons gefördert, um neuen Platz zu schaffen und Personalkosten zu sparen. Der Bau von Trainingszentren sollte nicht in Vergessenheit geraten, da auch hier Geld zu sparen ist.

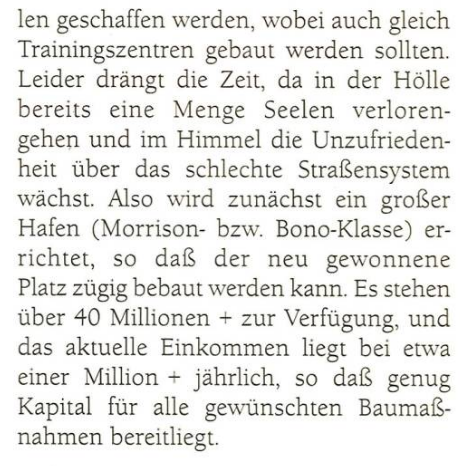
Die Hölle darf unterdessen nicht ins Hintertreffen geraten, da hier das Straßensystem allein jährlich 20.000 + verschlingt. Durch das Begradigen der Straßen, die bei optimaler Anlage Zonen von 3x3 Feldern zulassen, sind Einsparungen möglich. Auch der Bau von Trainingszentren sollte nicht allzu lange auf sich warten lassen. Durch die Umstrukturierung und den Abbau schlechter Schwingungskonzentrationen wird die Effizienz, also die Raum- und Arbeitskraftausnutzung, verbessert, und die Trainingszentren machen die Importarbeiter überflüssig.

### Splitsville



Das Splitsville-Szenario.

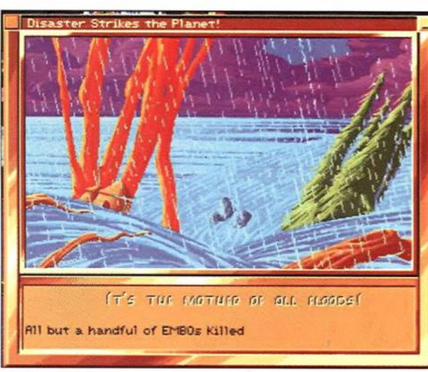
In diesem Szenario hat ein Jenseits-Manager ein heilloses Chaos angerichtet, bevor er überwältigt wurde. Hier muß nur auf der anderen Seite des Flusses Platz für die See-



len geschaffen werden, wobei auch gleich Trainingszentren gebaut werden sollten. Leider drängt die Zeit, da in der Hölle bereits eine Menge Seelen verlorengehen und im Himmel die Unzufriedenheit über das schlechte Straßensystem wächst. Also wird zunächst ein großer Hafen (Morrison- bzw. Bono-Klasse) errichtet, so daß der neu gewonnene Platz zügig bebaut werden kann. Es stehen über 40 Millionen + zur Verfügung, und das aktuelle Einkommen liegt bei etwa einer Million + jährlich, so daß genug Kapital für alle gewünschten Baumaßnahmen bereitliegt.

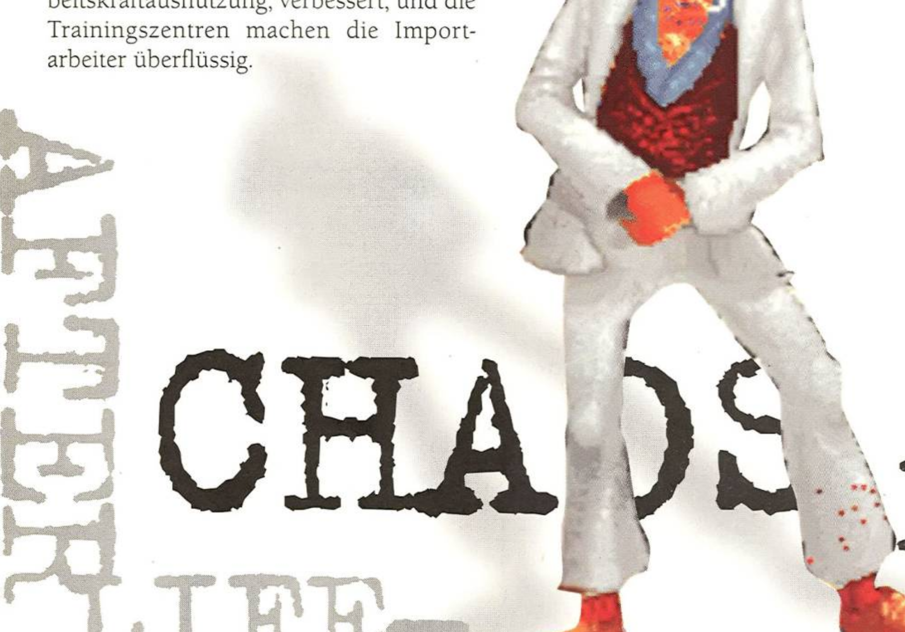
### 2 Evil 2 Live

Das letzte Szenario ist für jene gedacht, die alle anderen Herausforderungen bereits gemeistert haben.
Das Jenseits ist viel zu groß und ineffektiv, und die Mitteilung, daß die Mächte des Seins beschlossen haben, die Bevölkerung des Planeten in fünf Jahren bis auf etwa 6000 Bewohner auszulöschen, trägt nicht eben zur Beruhigung bei.




Am Tag, als der Regen kam...

Durch Verkleinerung der Zonen und Aufbau von Trainingszentren muß das Jenseits straffer organisiert und auf die neue Situation vorbereitet werden. Die Arbeiter sind zu 100 % importiert, was zwar teuer ist, aber auch keine Arbeitslosen verursacht, wenn Zonen aufgelöst werden. Hier will jeder Schritt gut überlegt sein, und Sparsamkeit ist oberstes Gebot, da nur wenig Geld zur Verfügung steht und neue Einnahmen erst in ferner Zukunft zu erwarten sind.



# BAPHOMETS FLUCH

## Paris – Die französische Metropole an der Seine

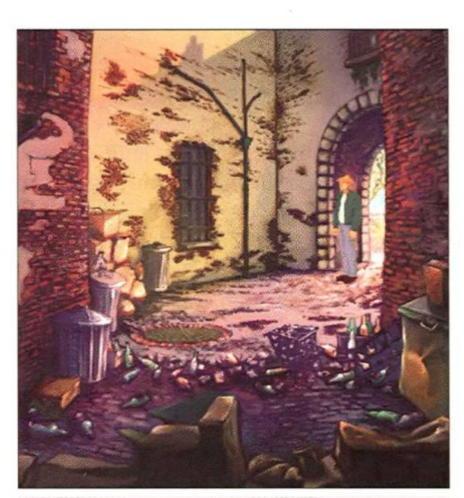
**Sehenswürdigkeiten wie der Eiffelturm oder der Louvre, aber auch die spezielle französische Lebensart, locken Touristen aus aller Herren Länder zu Tausenden an. Jedoch dürfte kaum einer davon das erleben, was dem Spieler in diesem Adventure widerfährt. In der Rolle des Amerikaners George Stobbard stolpert er geradewegs in eine teuflische Verschwörung...**

Paris im Herbst. George Stobbard hat sich eine Jahreszeit ausgesucht, in der die Stadt nicht so sehr von Touristen überlaufen ist. Gerade sitzt er vor einem kleinen Café am Straßenrand und genießt die wärmenden Sonnenstrahlen, während er einen Kaffee trinkt, die Kellnerin mit seinem Charme betört und in einer Zeitung blättert. Zwar gelingt es ihm nicht, die Bedienung in seinen Bann zu ziehen, denn sie wird von einem Gast angerempelt, der einen Koffer bei sich trägt und mit ihr ins Lokal geht, aber einem gemütlichen Ausklang des Tages scheint dennoch nichts im Wege zu stehen. Plötzlich erscheinen Luftballons vor seinem Gesicht. Aus einer Laune heraus läßt George einen davon platzen und schaut im nächsten Moment in das boshaft grinsende Antlitz eines Clowns. Der hält die Ballons an der langen Leine und schwingt zudem eine unmusikalisch quäkende Ziehharmonika. Er läßt George links liegen und marschiert mit grotesken Bewegungen ins Café. Dort eilt er zu dem Platz, an dem sich zuvor der Mann mit dem Koffer niedergelassen hatte, schnappt sich letzteren vom Stuhl und packt dafür die Ziehharmonika darauf, an der ein Lämpchen verdächtig blinkt. Jetzt kommt George wieder ins Spiel. Zwischen zwei Zeilen wird er gewahr, wie der Clown aus dem Café rennt. Eine Explosion zerfetzt im nächsten Moment die Fensterscheibe und begräbt George unter einem Sonnenschirm. Das war wohl seine Rettung.



Vom sonnigen Morgen in Paris ist nicht mehr viel übrig.

Als er sich von den Resten des Sonnenschirms befreit hat, begibt er sich in das Café. Für den ehemaligen Besitzer des Koffers kommt allerdings jede Hilfe



George stellt erste Nachforschungen auf eigene Rechnung an.

zu spät. Eine kurze Durchsuchung der Leiche fördert keinerlei Erkennungsmerkmale zutage, und so wendet sich George der Kellnerin zu, die am Boden liegt. Nachdem er ihr aufs Sofa geholfen hat, befragt er sie zu dem Vorfall. Bevor sie ihm Rede und Antwort stehen kann, benötigt sie allerdings einen hochprozentigen Muntermacher. Die Brandyflasche auf dem Tresen hilft ihr, sich wieder zu sam-

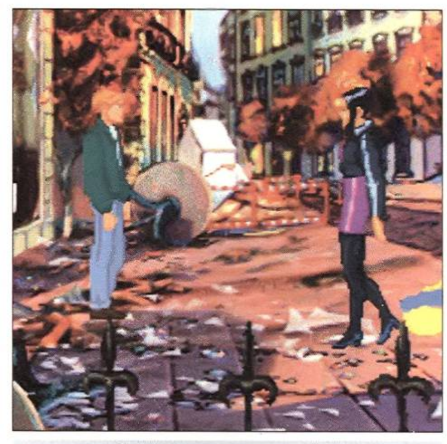


Gegenüber Inspektor Rosso sollte George unbedingt bei der Wahrheit bleiben.

meln. Nachdem er ihre Fragen wahrheitsgemäß beantwortet hat, ist die Reihe an ihm, Fragen zu stellen. Er erfährt, daß der Tote den Eindruck machte, als habe er auf jemanden gewartet, und sehr nervös und ängstlich wirkte. Außerdem fiel der Kellnerin auf, daß der Clown den Mann auslachte, bevor er sich den Koffer schnappte und verschwand.
Als George das Café verläßt, entdeckt er eine Zeitung, die eine Notiz über ein Rennpferd enthält. Also beschließt er zunächst einmal, sich die Gasse anzusehen, in die der Clown nach der Aktion im Café gerannt sein muß.
Offenbar ist der Clown durch die Kanalisation entkommen, aber leider kann George den Kanaldeckel ohne Hilfsmittel nicht anheben. In der Nähe des Cafés hat er jedoch eine Baustelle bemerkt. Auf dem Weg dorthin läuft er geradewegs vor die Pistolenmündung eines übereifrigen Flics, der ihn für einen Terroristen hält. Ein Glück, daß im nächsten Moment Inspektor Rosso auftaucht, der den Gendarmen von einer Kurzschlußreaktion abhalten kann. Die Polizisten sind natürlich wegen der Explosion im Café vor Ort, und der Inspektor bittet George, ihn ins Lokal zu begleiten, um ihm ein paar Fragen zu beantworten.

Als unbescholtener Tourist besteht für George keine Veranlassung, bei der Befragung nicht die Wahrheit zu sagen. Die Kellnerin hat mittlerweile einen kräftigen Schwips vom Brandy, aber immerhin bestätigt sie die Richtigkeit seiner Aussage. Rosso gibt George eine Visitenkarte mit seiner Telefonnummer, damit er ihn anrufen kann, falls ihm noch etwas einfällt. Dann ist er aus dem Verhör entlassen und verläßt das Café.

Vor dem Café trifft er auf eine Fotojournalistin, die sich ihm als Nicole Collard vom Magazin „La Liberté" vorstellt. Nachdem George sich als Informant für einen Artikel angeboten hat, erfährt er, daß der jungen Dame der Tote nicht völlig unbekannt war. Er gibt Nicole eine Beschreibung des Opfers und sie erzählt, daß sie der Mann, der sich Plantard nannte, am Abend zuvor angerufen und um ein Treffen in diesem Café gebeten habe. Da kann sie wohl froh sein, daß sie zu spät gekommen ist.



Die zunächst flüchtige Bekanntschaft mit Nicole entwickelt sich zu einer engen Freundschaft.

Sie gibt ihm ihre Telefonnummer und bittet ihn, sich zu melden, wenn er an neue Erkenntnisse gelangen sollte. Im Gegenzug werde sie ihn mit einigen Fakten zum Mordfall versorgen. Da sie nach dem Gespräch ziemlich schnell verschwindet und er sowieso gerade nichts anderes vorhat, macht sich George daran, das Geheimnis der Kanalisation zu lüften.

Bei der Baustelle hofft er das richtige Werkzeug zu finden, um den Deckel zu heben. Da der Arbeiter den Freizeit-Detektiv daran hindert, sich einfach beim Werkzeug zu bedienen, versucht George ihn mit der Zeitung abzulenken. Er hat Glück: Als der Arbeiter die Notiz über das Rennpferd liest, beschließt er, sein Glück beim Pferderennen zu versuchen, und vertraut George die Baugrube inklusive Werkzeugkasten an. In der Tat wird George in dem Kasten fündig und schnappt sich den Deckelheber.




Die Baustelle funktioniert George mit Hilfe der Zeitung in einen Selbstbedienungsladen um.

In der Gasse gelingt es ihm tatsächlich, den Deckel aufzuhebeln und in die Kanalisation zu steigen. Unten in der Kanalröhre stößt er auf die nächsten Hinweise. Der Attentäter hat sich auf der



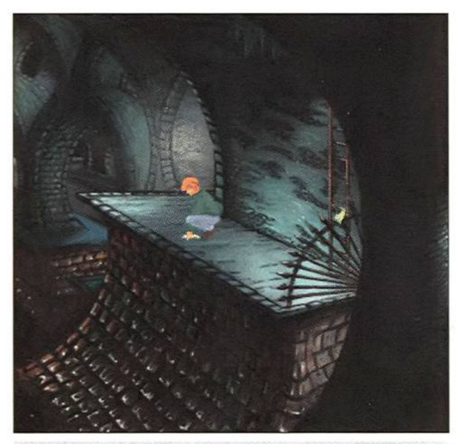

Mit dem Deckelheber eröffnen sich ganz neue Wege.



Flucht schnell seiner Maskerade entledigt. Entlang des Kanals sammelt George eine Pappnase, ein Taschentuch mit Schminkeresten und einen Stoffetzen ein.

Am Ende des unterirdischen Fluchtwegs führt eine Treppe nach oben, die in den Innenhof eines Hotels mündet. Der Portier, der ihn anscheinend erwartet hat, hält den Einstieg über den Abwasserkanal für eine Einbruchsmasche und will George der Polizei übergeben.

Als der sich mit der Visitenkarte von Rosso als Kommissar ausgibt, wird der Portier plötzlich sehr hilfsbereit. George zeigt ihm den Stoffetzen, und der Portier erkennt darin einen Überrest seiner eigenen Jacke, die genau jenes Stück Stoff verloren und die er deshalb zur Reparatur gegeben hatte. In seinem offen-


Der Mörder hat im Kanal einige Teile seiner Kleidung zurückgelassen.

bar fotografischen Gedächtnis ist zum Glück der Text des Innenetiketts der Jacke hängengeblieben: Todryck Telefon 74980859. Mit Hilfe des Telefons an der Baugrube teilt George Nicole die neuen Infos mit. Diese gibt ihm ihre Adresse (Rue Jarry 361) und bittet ihn, vorbeizukommen.

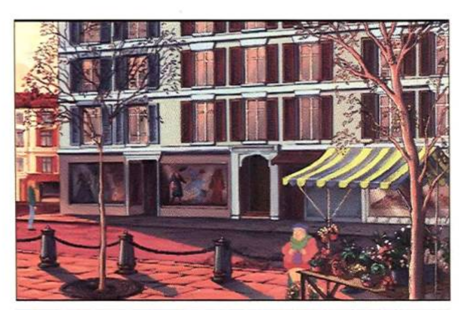


George ist zum ersten Mal unentbehrlich: Er gibt sich als Inspektor Rosso aus.

In der Rue Jarry versucht George die Haustür zu öffnen, was ihm leider nicht gelingt. Da auch keine Klingel vorhanden ist, wendet er sich an die Blumenhändlerin. Diese weiß, wie die Tür aufgeht, und



Nicole bittet George um ein Date.


Irgendwann gelingt es George tatsächlich, zu Nicole in die Wohnung zu kommen.





erzählt ihm auch noch paar Details über Nicole. Nun gelingt es George, in Nicoles Appartement zu kommen. Sie berichtet ihm, ihr Verleger habe ihr geraten, die Story fallenzulassen. Sie hält jedoch nicht viel von der Idee, denn sie wittert eine groß angelegte Verschwörung hinter dem ungeklärten Mordfall. Auch in anderen Ländern seien ähnliche Morde passiert.

George fragt sie, woher Plantard ihren Namen habe. Sie glaubt, daß er durch einen Artikel in ihrer Zeitung auf sie aufmerksam geworden ist, in dem sie



Wirklich nicht häßlich, die Frau, und wichtige Informationen hat sie obendrein.

Morde in Italien und Japan miteinander in Verbindung bringt. In beiden Fällen wurde ein wohlhabendes Opfer ohne erkennbares Motiv von einem verkleideten Killer ermordet. Plantard hat ihr weitere Informationen versprochen, aber leider erwischte ihn der Clown noch vor dem Zusammentreffen. Die Frage nach den bisherigen Opfern des Clowns bringt zwei Namen: Arno Bilotta, ein Millionär und Bonze der Pharmaindustrie, der sein Geld mit Amphetaminen verdiente. Dessen philippinisches Au-pair-Mädchen schwört, daß er von einem Schneemann in den Tod gelockt worden sei. Das zweite Opfer des Clowns war Yamada, ein japanischer Öko-Politiker, der ein Vermögen aus dem elektrochemischen Konzern seines Vaters erbte. Sein Ziel war es, der japanischen Automobilindustrie ans Leder zu gehen. Der Tod ereilte ihn durch einen riesigen Königspinguin.

Als George „Nico" den Stoffetzen zeigt, präsentiert sie ihm im Gegenzug ein Foto, auf dem eine Person zu sehen ist, die eine Hose aus demselben Material trägt. George bemerkt, daß der Mann auf dem Bild eine auffällige, halbmondförmige Narbe auf einer Wange hat. Dieses Foto behält George. Anschließend hält er Nicole noch die Pappnase des Clowns unter ihren niedlichen Riechkolben. In der Pappnase entdeckt die aufmerksame Journalistin den Namen eines Kostümverleihs (La risée du Monde) in der Nähe des Bahnhofs St. Lazare. Auf dem Taschentuch befinden sich nur Reste von der Schminke des Clowns, aber George behält es.

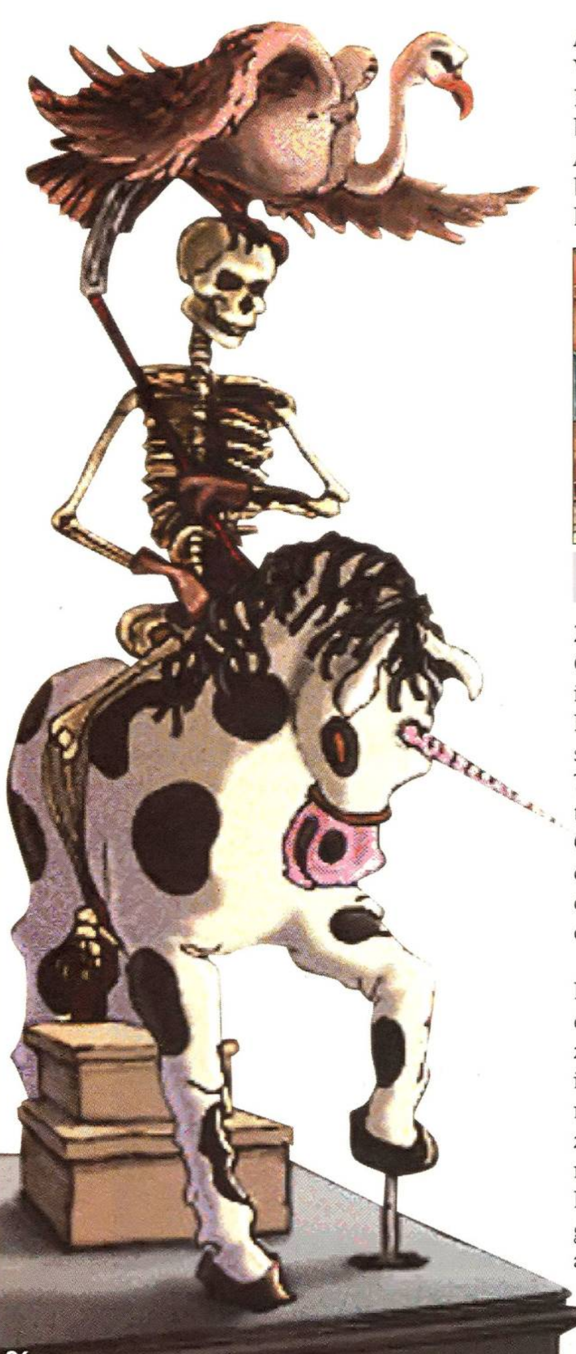
Nach einem abschließenden kurzen Smalltalk begibt er sich zum Kostümverleih.

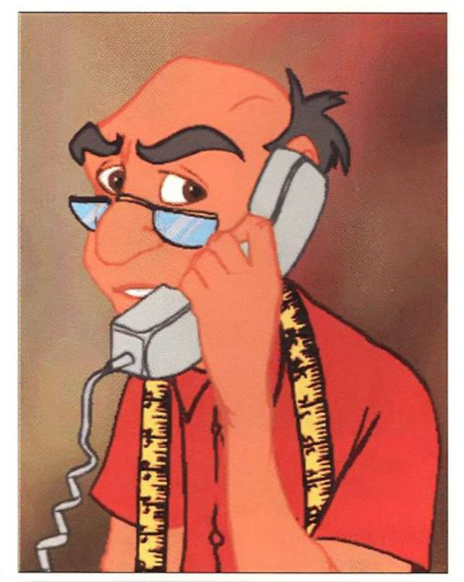
Dem Besitzer des Ladens zeigt Stobbard das Foto und das Taschentuch. Dieser erinnert sich, dem Mann die Schminke verkauft zu haben. Er rückt auch mit dem Namen - Khan - heraus und erzählt, daß sich dieser noch ein weiteres Kostüm, das eines Kobolds, ausgeliehen habe. Am Ende des Gesprächs erlebt


Im Kostümverleih stößt George auf die nächste Spur.

## Baphomets Fluch

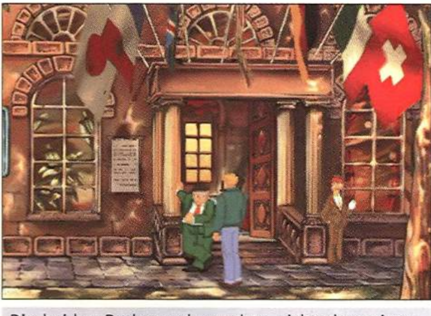
George noch eine kleine Überraschung und erhält einen „Buzzer“, mit dem kleine Stromschläge beim Händedruck ausgeteilt werden können. Anschließend macht er sich wieder auf den Weg zu Nicole.
Die hat in der Zwischenzeit herausgefunden, daß die beiden vorherigen Opfer zur gleichen Zeit Paris besuchten. Somit liegt der Verdacht nahe, daß sie vielleicht noch weitere Gemeinsamkeiten hatten, möglicherweise sogar von derselben Person ermordet wurden. Um Näheres über den Träger der Jacke herauszufinden, ruft George die Nummer an, die auf dem Etikett der Jacke stand. Der Anschlußteilnehmer ist der Schneider Todryk, der sich vehement gegen einen Besuch wehrt.





Der Schneider Todryk will sich partout nicht besuchen lassen. Wovor hat er Angst?

Also befragt George ihn am Telefon. Während des Gesprächs benutzt er das Foto, um Todryck Khan zu beschreiben. Der Schneider erinnert sich, den Anzug in dessen Hotel geliefert zu haben. Khan sei Gast im Hotel Ubu und logiere dort die Treppe hoch, im zweiten



Die beiden Bodyguards machen nicht eben einen sympathischen Eindruck.

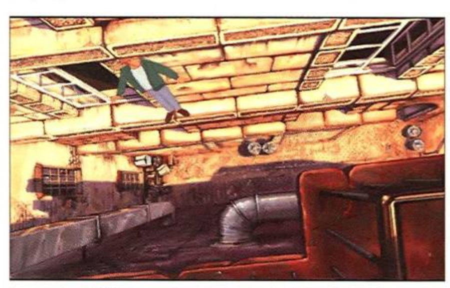
Zimmer rechts. Nach einem kurzen Gespräch mit Nicole begibt George sich ins Ubu. Vor dem Eingang lungern zwei Männer herum, deren Äußeres darauf schließen läßt, daß sie hauptberuflich als Türsteher arbeiten und auf Leibesvisitationen spezialisiert sind.
Offenbar stehen sie nicht dort, um jemanden am Betreten des Hotels zu hindern, denn sie lassen George ungehindert in die Lobby.

Dort spricht er die Dame am Klavier an, die sich als Lady Piermont vorstellt. George zeigt ihr das Foto von Khan. Sie kennt ihn, aber der Name ist ihrer Meinung nach Moerlin. Nachdem George ihr erzählt hat, daß es sich bei diesem Mann mit hoher Wahrscheinlichkeit um einen Mörder handelt, ist die Lady sehr gesprächig. Das letzte Mal hat sie Khan alias Moerlin vor einer Stunde gesehen, als er das Hotel verließ. Vorher habe er dem Portier einen Stapel Papiere übergeben.




Die Dame am Klavier erweist sich als ausgesprochen hilfreich.

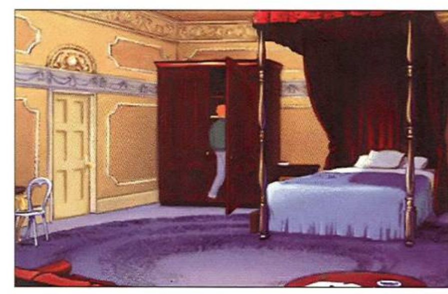
Da George sich das Zimmer gerne näher ansehen möchte, versucht er, sich den Schlüssel am Empfang zu schnappen, wird aber vom Portier davon abgehalten. Dieser ist nicht besonders kooperativ, aber Lady Piermont ist gern bereit, den dienstbeflissenen Mann kurz aus dem Raum zu locken. Eilig schnappt sich George den Schlüssel und wirft einen Blick ins Gästebuch. Dort ist Moerlin unter Zimmer 22 eingetragen. Nun begibt er sich in den ersten Stock. Da der Schlüssel nicht zu der zweiten Tür paßt, versucht es George mit Erfolg an der ersten.



In das Zimmer von Kahn gelangt George nur über Umwege.

Durch das Fenster gelangt er auf einen Sims, über den er in das zweite Zimmer kommt. Leider hat Khan nichts von Bedeutung dort gelassen. Gerade als George das Zimmer verlassen will, kommt Khan die Treppe hoch. Im letzten Moment gelingt es dem Schnüffler, sich im Schrank zu verstecken.

Nachdem Khan das Zimmer verlassen hat, durchsucht George die Hose, die jener auf dem Bett liegengelassen hat. Darin findet er ein Streichholzbriefchen und einen Ausweis auf den Namen Thomas Moerlin von der Firma Grüber



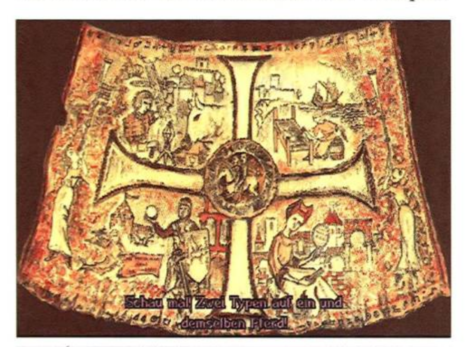
Ausnahmsweise ist es mal nicht der Liebhaber, der sich im Schrank versteckt hat.




Die Leibesvisitation übersteht George locker, da er zuvor das Manuskript aus dem Fenster geworfen hat.

Elektronik. Jetzt verläßt George das Zimmer, begibt sich zum Portier und zeigt ihm den Paß. Trotzdem weigert sich dieser, die Papiere herauszugeben. Wieder einmal kann Lady Piermont helfen. Sie staucht den Portier so zusammen, daß er die Papiere herausrückt. Darunter befindet sich ein umfangreiches Manuskript, das George zwecks ausführlicher Untersuchung gern mitnehmen möchte, aber ihm schwant, daß er den Wälzer kaum an den Bodyguards vor der Tür vorbeibekommen wird. Also geht er noch einmal nach oben zum Fenstersims und wirft das Manuskript hinab in die Gasse hinter dem Hotel.
Nun übersteht er die Leibesvisitation der beiden Schlägertypen am Eingang problemlos. Nachdem er das Manuskript wieder aufgesammelt hat, macht er sich auf den Weg zu Nicoles Appartement.

George zeigt Nicole das Manuskript. Sie identifiziert es als ein Schriftstück aus dem Mittelalter. Auf dem Umschlagbild ist ein Symbol zu erkennen, das dem Orden der Templer zuzurechnen ist. Sie weiht George daraufhin in die Geschichte der Templer




Das Manuskript bringt den Hinweis auf die Neo-Templer und auf ein merkwürdiges Dreibein.

ein. Was das mit der Mordserie zu tun hat, wird aus dem Manuskript und der Geschichte der Templer zwar nicht klar, aber möglicherweise hat es etwas damit zu tun, daß die Mitglieder dieses Geheimbundes angeblich ein gewaltiges Vermögen anhäuften, das bis heute nicht gefunden wurde. Eine nähere Betrachtung des Pergaments gibt nur noch mehr Rätsel auf, und Nicole rät George, einen Bekannten im Museum in Crune aufzusuchen.

Im Museum entdeckt George in einer Vitrine ein Dreibein, das in Irland bei Loch Marne gefunden wurde. Zum Erstaunen des Hobby-Detektivs ist genau so ein Dreibein auf dem mittelalterlichen Pergament abgebildet.

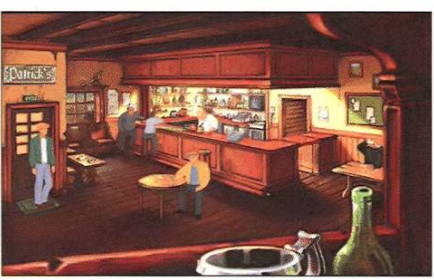


Also beschließt er, sich in Irland umzusehen. Der Hilfshausmeister des Museums hat weitere Informationen über das Dreibein. Es gehörte einem gewissen John Dee. George macht noch einen Abstecher bei Nicole und erzählt ihr von seinen letzten Erkenntnissen. Die Journalistin hat einen Artikel über einen gewissen Professor Nigel Peagram parat, der zur Zeit in Loch Marne Ausgrabungen bei einem Schloß vornimmt.




Im Museum entdeckt George das Dreibein. Es darf auf keinen Fall in falsche Hände geraten.

Was macht der typische Irland-Reisende zuallererst? Natürlich, er geht in einen Pub. George macht da keine Ausnahme. In der Kneipe unterhält er sich

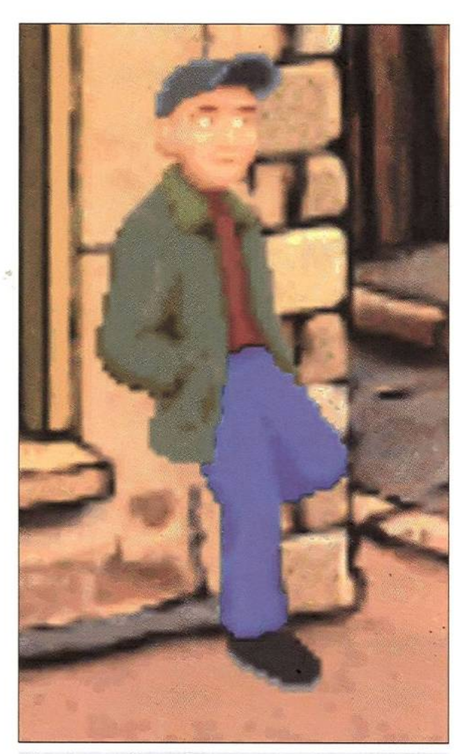



In Irland führen alle Spuren im Pub zusammen.

mit dem Mann am Tisch, der sich ihm als Fitzgerald vorstellt. Den Wirt fragt er nach Professor Peagram. Die Gegenfrage, ob er ein Freund des besagten Herrn sei, verneint er aber. Am Ende des Tresens sitzt ein weiterer Mann, der auf den typisch irischen Namen O'Brian hört. Dieser weiß einiges über Peagram zu berichten. Bemerkenswert ist vor allem, daß der Archäologe in aller Eile verschwunden ist. Peagram soll angeblich einen Edelstein gefunden und diesen unrechtmäßig an sich genommen haben. Neben Mister O'Brian sitzt ein Trinkbruder, der seinen Arm auf ein Handtuch stützt, wie es in irischen Gaststätten üblicherweise auf dem Tresen liegt. Erst nachdem George ihm ein Bier ausgegeben hat, hebt dieser seinen Arm, und George kann sich das traditionelle Mitbringsel unter den Nagel reißen.

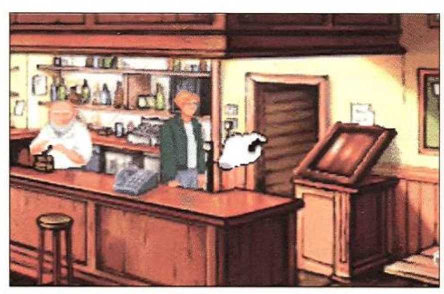
Vor der Kneipe unterhält er sich mit dem dort herumlungernden Maguire über das Schloß und hört so von einem „Phantom von Loch Marne", das sich später allerdings als Wilderer entpuppen wird. Maguire verrät außerdem, daß Fitzgerald für Peagram gearbeitet und von diesem kurz vor dessen Verschwinden ein Päckchen erhalten habe. Er solle es einem Mann aus Paris, einem gewissen Jean Marquet, übergeben. Als George ihn mit weiteren Fragen löchert, rennt er plötzlich aus der Kneipe. Draußen wird er von einem Sportwagen überfahren,

## Baphomets Fluch


Maguire erzählt von einem merkwürdigen Phantom.

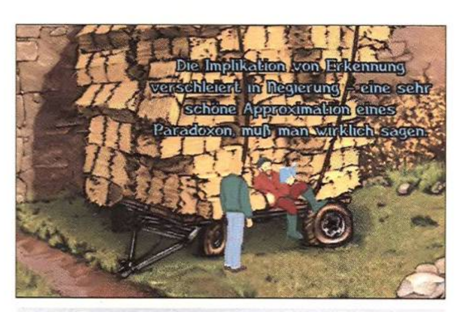
und der Fahrer zerrt ihn ins Auto. Von Maguire erfährt George, daß der Fahrer wie ein Kobold angezogen war.
In der Kneipe unterhält George sich mit dem erkälteten Mann in der Ecke, einem Fallensteller, und schnappt sich anschließend das Drahtstück, an dem dieser ab und zu herumbastelt. Vor der Tür spielt er an dem Hebel herum, woraufhin dieser abbricht.
Zurück in der Kneipe, bestellt er sich ein Bier. Leider hat die Zapfanlage durch seine Hebel-Spielchen den Geist aufgegeben. George bietet seine Hilfe an und gibt sich mit dem Ausweis Moerlins als Elektriker aus. Da der Wirt niemanden ohne Test an seine Zapfanlage lassen will, soll George als erstes die Spülmaschine reparieren.

In dem Stecker neben der Tür zum Keller überbrückt er die Sicherung mit dem Draht des Fallenstellers. Nun darf er sich auch an die Zapfanlage wagen. Im Keller löst er die Verriegelung der Klappe und geht nach draußen, um sie zu öffnen. Dort wird er überraschend von Khan angesprochen, der ihn nach


George macht eine Schnellausbildung zum Elektriker durch.


Der Lohn der Mühe ist ein Edelstein, der im Zusammenhang mit dem Dreibein noch wichtig wird.

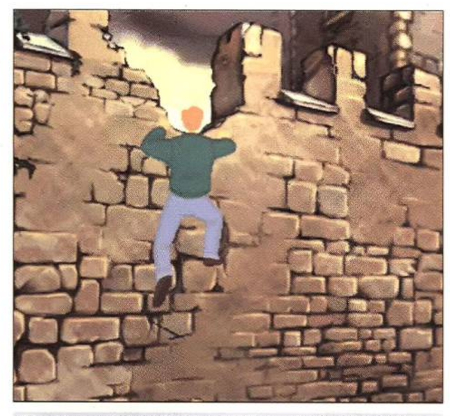
einem Päckchen fragt, das Fitzgerald verloren haben soll.
George weiß aber von nichts und begibt sich wieder in den Keller. Da durch die geöffnete Klappe Licht hereinfällt, kann er nun den Edelstein auf dem Boden mitnehmen. Außerdem steckt er die Taschenlampe ein und tränkt das Handtuch mit Wasser.



Onkel Fitzgerald scheint keine übermäßig guten Kontakte zur Verwandtschaft zu pflegen.

Neben der Kneipe führt ein Weg den Berg hoch. Dort trifft er den Onkel von Fitzgerald, der aber nicht besonders entsetzt über die Entführung seines Verwandten ist. Er weiß aber einiges über die Burg zu berichten. Diese wurde vor etwa 600 Jahren auf den Überresten eines Templerklosters erbaut. Nachdem George ihn mehrfach auf die Entführung Fitzgeralds angesprochen hat, verschwindet der Mann, und George kann ungestört auf den Heuwagen klettern.

Das fehlende Stück zur Mauerkrone überbrückt er, indem er das Werkzeug, das schon so hervorragend den Kanaldeckel


Die Mauer ist noch zu schaffen, aber das schlimmste Hindernis wartet dahinter.

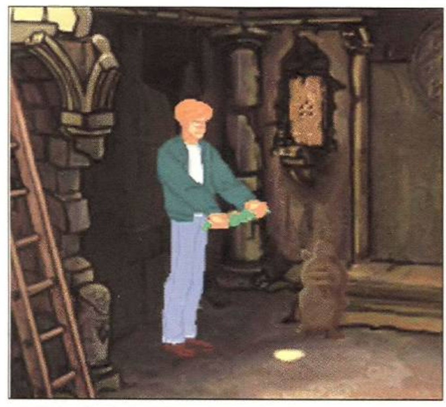
aufgehebelt hat, in einen Mauerspalt steckt. Im Hof wartet eine zickige Ziege auf ihn. Sie zu überlisten, wird recht schmerzhaft. Zuerst versucht er, die Leiter herunterzuklettern, wird aber von der Ziege umgeworfen. Sofort rappelt er sich wieder auf und rennt Richtung Pflug.



Die Ziege macht ihrem Namen alle Ehre. Es kostet George einige Mühe und ein paar Schrammen, sie zu überlisten.

Die Ziege verheddert sich darin und kann ihn nun nicht mehr von der Ausgrabungsstätte fernhalten. Jetzt gelingt es ihm endlich, ohne weitere Belästigung in den Untergrund zu steigen.
In der Wand neben der Tür fallen ihm fünf Einbuchtungen auf. Da sich die Tür nicht öffnen läßt, liegt es nahe, anzunehmen, daß die Vertiefungen einen Öffnungsmechanismus darstellen. Bei dem Versuch, die Statue am Boden, die wohl ursprünglich in eine der Vertiefungen an der Wand gehörte, wieder auf ihren Platz zu setzen, fällt diese um und hinterläßt einen Abdruck im Sand, bevor sie zerschellt. Nun nimmt George etwas Gips vom Tisch und füllt ihn in das Loch. Das benötigte Wasser bekommt er, indem er sein Handtuch über dem Loch auswringt. Falls das Handtuch wieder trocken sein sollte, muß es im Keller des Pubs wieder befeuchtet werden.

Den fertigen „Ersatzschlüssel" benutzt er nun im Loch links neben der Tür, und prompt gleitet diese auf. Bei der Besichtigung des Raums fällt George nur der Name Montfaucon und das Bild eines


Der mit Wasser getränkte Lappen gibt dem „Nachschlüssel" die notwendige Stabilität.

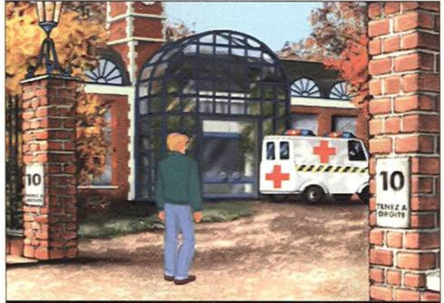

Mit der Kopie der Statue läßt sich die Tür öffnen.

gehenkten Mannes auf. Damit ist die Irland-Expedition erst einmal beendet. George kehrt nach Frankreich zurück. Ohne lästige Reiseverzögerung findet er sich in Nicoles Appartement wieder, wo er ihr von den Ereignissen in Irland erzählt. Nicole empfiehlt ihm, im Museum noch mal nach einem gewissen Lobineau zu fragen, der sich mit Geschichte auskennt. Auch ein Besuch bei Inspektor Rosso könne nicht schaden. Also schaut George auf dem Polizeirevier vorbei.



Die Polizei, dein Freund und Helfer!

Dort erzählt Moué, daß Marquet ins Krankenhaus eingeliefert worden sei und verrät auch die Adresse der Klinik.


Im Krankenhaus sieht es beinahe aus wie im botanischen Garten.

Im Krankenhaus fragt er die Empfangsschwester nach Marquet. George bleibt bei der Wahrheit, aber da er nicht mit dem Patienten verwandt ist, will sie ihn nicht vorlassen. Versuchsweise zeigt er ihr den Ausweis, der ihn als Moerlin identifiziert. Die Schwester sagt daraufhin, daß Marquet schon nach ihm gefragt habe.

Marquet befindet sich auf Station J-2. Auf dem Flur begegnet George einem Putzmann, der gerade mit einer Bohnermaschine den Fußboden bearbeitet. Als George den Stecker der Maschine, der sich im linken Gang befindet, herauszieht, verschwindet der Mann für kurze Zeit - Zeit genug für George, um sich aus dem Raum neben der Maschine den Doktorkittel zu leihen. Nun macht sich Doktor Stobbard auf den Weg ins Krankenzimmer. Dort wird ihm von Schwester Grendel ein Blut-



Um zu Marquet zu kommen, muß George erst den Mann mit der Bohnermaschine austricksen.

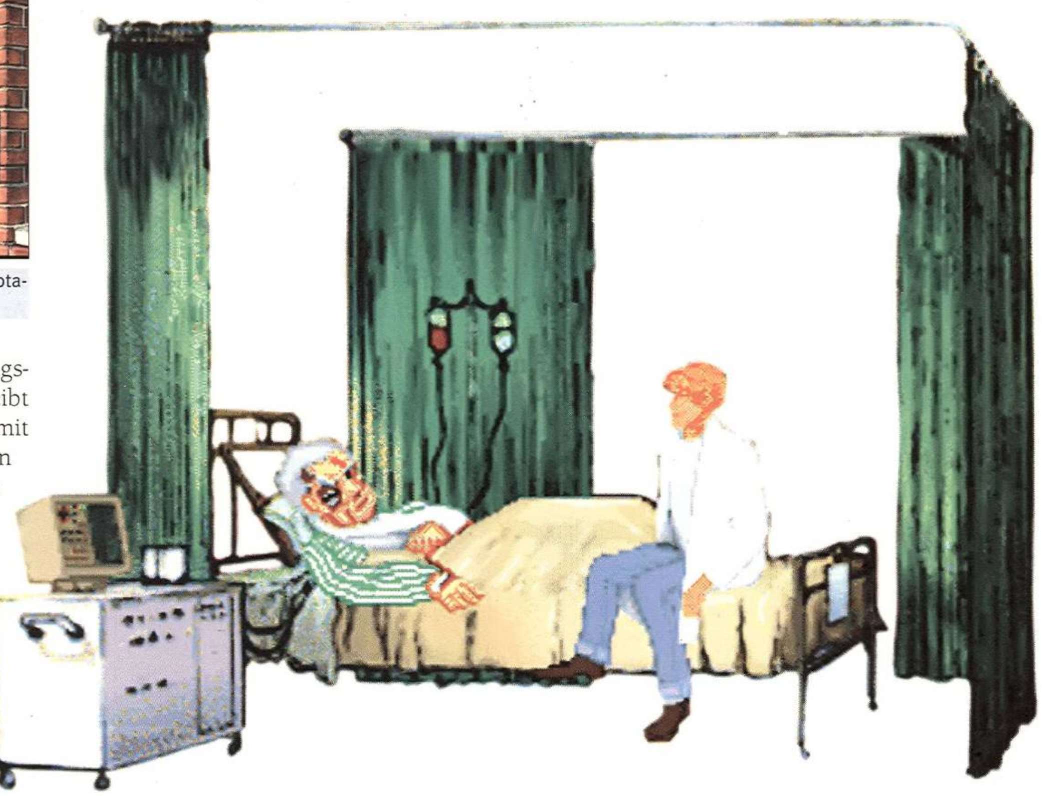
druckmesser in die Hand gegeben. Der Patient im letzten Bett läßt George nicht die Halle durchqueren, wenn er ihm nicht vorher den Blutdruck mißt. Nachdem George mehrfach sein Glück probiert hat und langsam den Eindruck gewinnt, daß dem Patienten eigentlich mal der Puls gefühlt werden müßte, geht er zurück in die Eingangshalle. Immerhin hat er in Erfahrung bringen können, wo genau sich Marquet befindet. In der Halle spricht er den dort herumstehenden alten Mann an. Dieser schwatzt ihm seinen Neffen Benoir als Begleiter auf. Mit Benoir im Schlepptau begibt sich Stobbard wieder ins Krankenzimmer. Dort drückt er Benoir den Blutdruckmesser in die Hand und fordert ihn auf, den Blutdruck des Nörglers zu messen. In der



George trifft im Krankenhaus auf Marquet, kann diesen letztlich aber nicht retten.

Zwischenzeit macht George sich auf den Weg zu Marquet.

Dieser scheint wesentlich unangenehmeren Besuch zu erwarten. George fragt, was er mit dem Edelstein anfangen solle. Marquet sagt, er solle ihn zum „Großmeister" bringen. Überdies verrät er, daß er Leute mit dem Diebstahl des Dreibeins beauftragt habe - Guido und Flap. Mit den nachfolgenden Informationen kann Stobbard zunächst nicht viel anfangen, aber er nimmt sie zur Kenntnis: Der Häscher Hashy-ashin habe sich an jemanden namens Klausner geheftet, um zu verhindern, daß das Schwert neu geschmiedet werde. Klausner sei unterwegs nach Syrien. Nähere Einzelheiten kann George nicht mehr in Erfahrung bringen, da er von einem vermeintlich „richtigen" Doktor aus dem Zimmer geworfen wird. Doch George kommt schnell der Verdacht, daß es sich nicht um einen echten Arzt handelt. Aber nicht schnell genug - es gelingt ihm zwar, die Tür aufzubrechen, aber für Marquet kommt jede Hilfe zu spät. Der Täter ist durchs Fenster entkommen.



## Baphomets Fluch




George kehrt zurück zu Nicoles Appartement und berichtet ihr von den Vorfällen, danach macht er sich auf den Weg ins Museum. Dort trifft er Lobineau, der eine Fundgrube an Informationen ist. Er kann auch den Ursprung des Namens Baphomet erklären. Da George von dem geplanten Überfall auf das Museum weiß, versucht er sich im Sarkophag zu verstecken, um den Gangstern aufzulauern. Da der Wächter ihn davon abhält, muß George für dessen Ablenkung sorgen und öffnet das Fenster über den Vitrinen. Während der Wächter das Fenster wieder schließt, kann Georg unbemerkt in den Sarkophag schlüpfen.



George versucht, den Diebstahl des Dreibeins zu verhindern, aber ein indianisches Totem stellt sich ihm in den Weg.

Bei dem in der Nacht stattfindenden Überfall hat George einen unfreiwilligen Zusammenstoß mit einem Totempfahl und wird infolgedessen ohnmächtig. Bevor es finster wird, sieht er aber noch, wie jemand das Dreibein klaut. Aus dem Verhör durch die Polizei tags darauf windet sich der verhinderte Verbrechensbekämpfer ohne große Mühe heraus. Die fehlgeschlagene Aktion kann George, so glaubt er jedenfalls, am besten in Nicoles Appartement verdauen. Dort erwartet ihn eine faustdicke Überraschung: Nicole hat das Dreibein gestohlen, um es vor den Gaunern in Sicherheit zu bringen. Der Versuch, den Edelstein auf das Dreibein zu stellen, zeitigt keinen Erfolg. George verläßt Nicole, um sich die Hinrichtungsstätte der Tempelritter anzusehen.



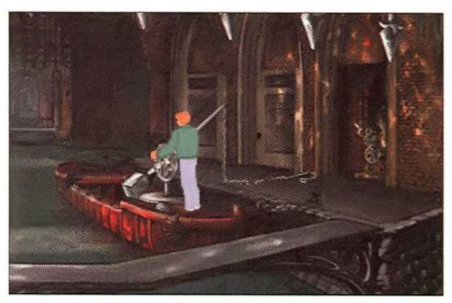

Der Jongleur steht weiteren Ermittlungen im Weg.

Auf dem Platz vor der Kirche zeigt ein Jongleur seine Künste genau auf einem Kanaldeckel. Da sich George noch erinnert, daß der Clown durch die Kanalisation geflüchtet ist, ist er bestrebt, den Jongleur zu vertreiben. Als er diesen anspricht, bekommt er Gelegenheit, seine Jonglierkünste unter Beweis zu stellen. Nachdem er sich ausreichend blamiert hat, wendet er sich dem Polizisten zu. Dieser hat eine originelle Auffassung von seiner Tätigkeit, hat aber auch einen guten Insidertip zum Thema Jonglierkunst auf Lager. Als George erneut versucht, das Publikum mit seinen Fähigkeiten zu begeistern, hat er mehr Erfolg als der berufsmäßige Jongleur, woraufhin dieser beleidigt abzieht. Er läßt einen Ball zurück, den George einsammelt. Als der Polizist ebenfalls verschwindet, öffnet er den Deckel und steigt hinab.



Von hier aus führt ein Weg in ein uraltes Gebäude.

Unten stellt er fest, daß dort ein Boot mit Kranaufsatz vor einer Wand mit drei zugemauerten Torbögen ankert. Bei einer genaueren Untersuchung der Torbögen bemerkt er, daß der Mörtel im ersten locker zu sein scheint. Also klopft er ein wenig mit dem universellen Werkzeug dagegen und findet einen Hebel.



Im Tiefbau geht es schon mal mit brachialen Mitteln zur Sache.

Da sich dieser nicht bewegen läßt, reißt er mit der Winde am Boot so lange daran herum, bis die Wand in sich zusammenfällt und einen Weg freigibt. In dem Gewölbe dahinter entdeckt er links neben der Treppe ein Loch in der Wand, durch das er ein Treffen der Neo-Templer beobachten kann.



In der Höhle wird George Zeuge einer Versammlung der Neo-Templer.

Einer der Teilnehmer ist der falsche Arzt aus dem Krankenhaus, dessen Name Ecklund ist. Die Templer sprechen von einem „Zerbrochenen Schwert", das sie zu finden versuchen. Dieses Ziel ist jedoch aufgrund des Verlustes der Handschrift in weite Ferne gerückt. Das Schwert scheint ein Symbol der Macht der Templer zu sein. Außerdem erfährt George, daß der Mörder, der auch Hashy-ashin genannt wird, momentan unter dem Namen Klausner reist und aus Syrien kommt. Klausner hat eine Linse, die zur Wiederherstellung des Schwertes nötig ist, mit dorthin genommen. Dort verliert sich seine Spur.



In der illustren Runde befinden sich einige bekannte Gesichter.

Als George nochmals durch das Loch sieht, stellt er fest, daß sich die Templer entfernen. Nun geht er selber hinunter und stellt das Dreibein und den Edelstein auf den Sockel. Die Lichtstrahlen erleuchten den Namen MARIB, was George allerdings wenig sagt. Nachdem er die Gegenstände wieder eingesammelt hat, begibt er sich zurück zu Nicole.




Das Dreibein und der Edelstein enthüllen ein Wort, mit dem George zunächst nichts anfangen kann.

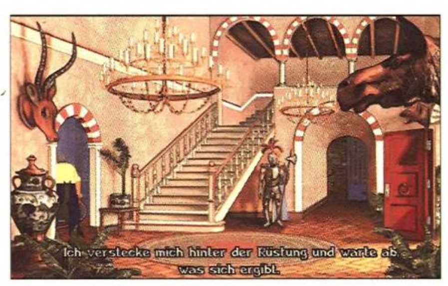
Mit dem Wort „Marib" kann Nicole etwas anfangen: Es handelt sich dabei um einen Ort in Syrien. Sie erzählt auch, André Lobineu sei bei ihr gewesen und habe das Wappen auf dem Manuskript abgemalt, um herauszufinden, welcher Familie es gehöre. Also macht George sich auf ins Museum. André weiß, daß der Ritter auf dem Bild Spanier ist. Er war ein Mitglied der Familie „des Vasconcellos" von der Costa Calida. André glaubt nicht, daß es sich bei der Schriftrolle um eine Karte zum Schatz handelt. Da immer mehr Hinweise nach Spanien deuten, setzt George sich in den Flieger und begibt sich dorthin.

Im Garten der Villa der „des Vasconcellos"trifft er den Gärtner Senor Lopez, der damit beschäftigt ist, den Rasen zu sprengen. Da das offenbar nicht sein einziges Verantwortungsgebiet ist, verwehrt er George den Zutritt zum Haus. Um den Gärtner abzulenken, schnürt George den Wasserschlauch am Fenster mit dem Blutdruckmesser ab. Der Gärtner macht sich sofort auf die Suche nach der Ursache, und so gelangt George ungehindert ins Haus. Da der Weg in den hinteren Teil des Gartens von Hunden versperrt ist, versteckt George sich hinter der Ritterrüstung, bis sich Lopez verzogen hat.




Ausnahmsweise ist der Gärtner mal nicht der Mörder.

Dann geht er die Treppe nach oben und unterhält sich mit der Gräfin. Diese führt ihn nach dem Gespräch in das Mausoleum im Garten. Als George sich dort umsieht,



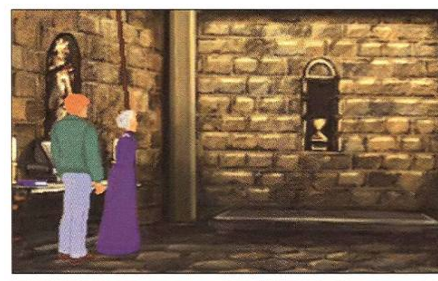

Lopez muß erst einmal ausgetrickst werden, damit George zur Gräfin kommt.




Die Gräfin läßt sich von George einwickeln.

entdeckt er unter der Bibel ein Schachbrettmuster. Nachdem er auf die Gräfin eingeredet hat, holt Lopez die Figuren. Diese können nur in der Mitte plaziert werden. Sobald sie sich in der richtigen Position befinden (von oben: Läufer / frei / König / Springer / frei), öffnet sich eine Nische in der Wand.

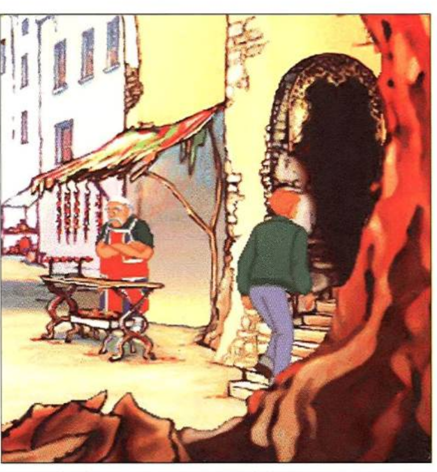
Darin befindet sich ein Kelch. Schließlich erklärt sich die Gräfin bereit, George das Prunkstück leihweise zu überlassen. Damit ist George ein gutes Stück weiter, und



Mit den Figuren auf dem Schachspiel läßt sich eine Nische in der Wand öffnen.

er kann wieder zurück nach Frankreich reisen.

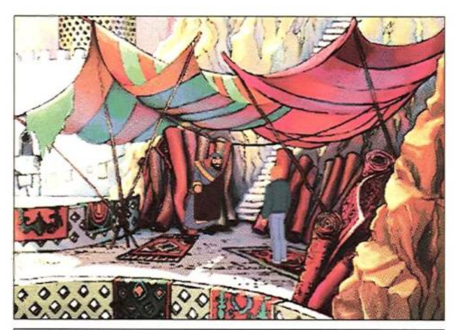
In Nicoles Apartment stellt sich heraus, daß George der Gräfin versprochen hat, einen ihrer Vorfahren mit Namen Don Carlos zu finden. Nicole ist davon nicht begeistert, denn ihrer Ansicht nach sollte die Suche nach den Templern Vorrang haben. George läßt sich um den Finger wickeln und begibt sich nach Marib in Syrien. Auf dem Marktplatz spricht er zuerst mit dem Händler links, der auf den Namen Nejo hört.



Der Teppichhändler hilft George weiter.

Anschließend steigt er die Treppe hinauf zum Teppichhändler. Diesem reibt er das Streichholzbriefchen unter die Nase und darf zum Dank über die hinter Teppichen verborgene Treppe zu einem exklusiven Club. Dort spricht er mit dem Taxifahrer Ultar, der am Tresen sitzt. Als er versucht, auf die Toilette zu gehen, geht das erst einmal in die Hose, denn die Tür ist verschlossen. Auf Nachfrage beim Clubbesitzer erfährt er, daß die Toilettenbürste verschwunden ist und die Toilette erst

## Baphomets Fluch



Diese Treppe führt George zu einer äußerst ungewöhnlichen Aufgabe.

wieder geöffnet wird, wenn die Bürste wieder da ist. George macht sich auf die Suche nach dem vermißten Utensil. Auf dem Marktplatz entdeckt er nach vielen Befragungen die Bürste am Kebab-Stand. Dort scheint sie eine wichtige Funktion zu erfüllen, denn der Verkäufer Arto ist nicht bereit, das gute Stück wieder herauszurücken. Also bittet Stobbard Nejo um Rat. Da sich die beiden noch nicht so lange kennen, gibt es den Rat nicht umsonst. George dreht dem Mann den Ball an, den er vom Jongleur geerbt hat, und erfährt im Gegenzug einen Satz, der Arto angeblich dazu bewegt, sich von dem Prunkstück seines Aborts zu trennen. Als George sein Sprüchlein aufsagt, ist Arto leicht ungehalten und versucht, den naiven Touristen mit einem nicht ganz kleinen Messer in einen Kebabspieß zu



Endlich darf George auf die Toilette gehen.

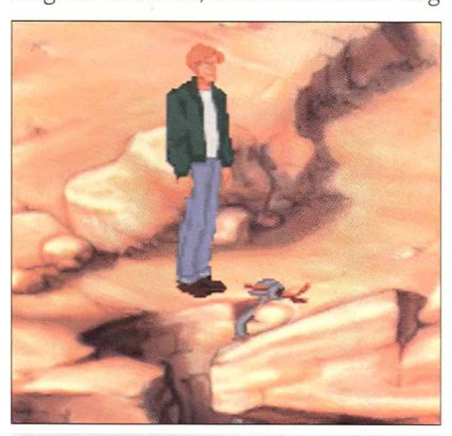
verwandeln. Da George kurzerhand Reißaus nimmt, wird der Kebab-Verkäufer gezwungen, seinen Stand zu verlassen. Diese Gelegenheit nutzt Nejo, um die Bürste zu entwenden.
Als George zurück an den Stand von Nejo geht, händigt er sie ihm aus. Nun läuft George zurück in den Club und erhält vom Barkeeper im Tausch gegen die Bürste den Toilettenschlüssel.

In der Toilette öffnet George den Handtuchspender und schnappt sich das Handtuch. Da das stille Örtchen ansonsten eher uninteressant ist, verläßt er es wieder, um sich auf dem Marktplatz umzusehen. Dort besucht er Nejos Stand. Dieser spielt gerade mit dem Ball, so daß George aus Langeweile der Katze seine Aufmerksamkeit schenkt. Als er des Streichelns müde ist, betätigt er aus einer Laune heraus die Tischklingel. Die flüchtende Katze stößt eine Statue um, die George aufklaubt. Nachdem er sie mit der Schminke aus dem Taschentuch bearbeitet hat, kann er sie für 50 Dollar an einen amerikanischen Touristen verkaufen




George hat keinerlei Bedenken, einen Landsmann mit der falschen Statue übers Ohr zu hauen.

Als George im Club Ultar das Foto von Khan zeigt, wird dieser richtig gesprächig. Er berichtet, daß Khan einen Tag



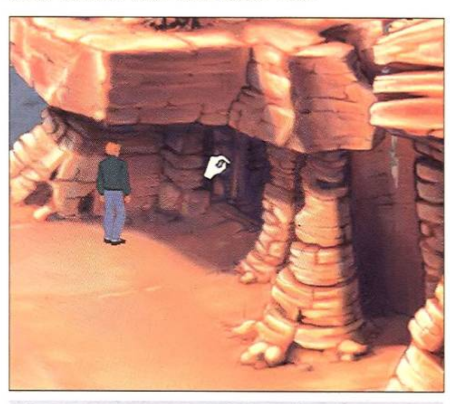
In dieser Spalte lauert das Verbrechen.

zuvor dort war und sich nach George und Klausner erkundigt habe. Ultar hat Klausner vor einer Woche nach Bull's Head gefahren. Für die 50 Dollar ist er bereit, George auch dorthin zu bringen.



Leider streikt sein Taxi, da der Keilriemen gerissen ist, doch mit einem Teil des Handtuchs kann Ultar einen neuen basteln.

Auf Bull's Head findet George eine Spalte, die er sich näher ansehen möchte. Leider kann er ohne Hilfsmittel nicht hinunter gelangen. Also bricht er einen Stock vom Busch, verbindet diesen mit den Handtuchresten und kann damit nach unten klettern. In der linken Wand bemerkt er eine Spalte, in der ein Ring verborgen ist. Als er mit aller Kraft daran zieht, öffnet sich rechts von ihm eine Tür.



Klausner ist tot, und gleich geht die Tür zu...

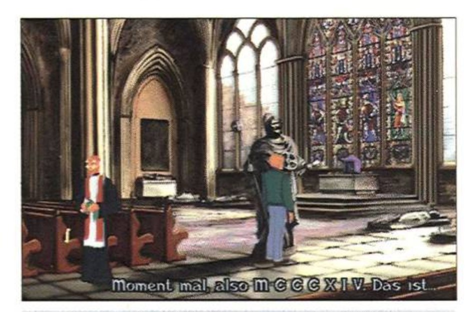
George geht hindurch und findet Klausner tot am Boden. Eine Untersuchung der Leiche bringt die Linse zum Vorschein, von der bei der geheimen Zusammenkunft der Templer die Rede war. Als sich George die Reliefs in der Wand ansieht, schließt sich die Tür selbständig und kann von innen nicht mehr geöffnet werden. Genauso ist Klausner wahrscheinlich auch gestorben....

Nach einiger Zeit kommt jedoch Khan und zerrt George nach draußen auf das Plateau, wo er ihn verhört. George beantwortet alle Fragen wahrheitsgemäß (das Engel-Symbol für die Antworten wählen) und entschließt sich, wie ein Mann zu sterben. Khan, der von soviel Selbstbeherrschung beeindruckt ist, möchte George die Hand schütteln, bevor er ihn tötet. George tut ihm den Gefallen, versteckt allerdings den Buzzer in der Hand. Als Khan zu Boden geht, springt George schnell von der Klippe, zufällig direkt auf Ultars LKW. In einem Kugelhagel verlassen sie Bull's Head, und für George endet die Reise unversehrt in Nicoles Appartement.
Dort erzählt er ihr von den Vorfällen in Syrien und beschließt, noch mal im Museum vorbeizuschauen. Hier hilft ihm Lobineau, den Sinn des Satzes zu entschlüsseln, den er in der Höhle in Syrien gelesen hat. Der Satz enthält einen Hinweis auf einen Ort in England...
Bevor George wieder einmal Nicole besucht, um ihr davon zu erzählen, befragt



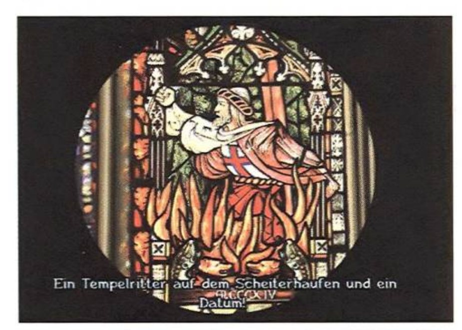

Khan rettet George, nur um ihm noch einmal die Hand zu schütteln.

er die Blumenfrau. Sie sagt ihm, jemand beobachte Nicoles Appartement. Nicole hat keine Hinweise, also macht sich George auf den Weg zum Montfaucon.



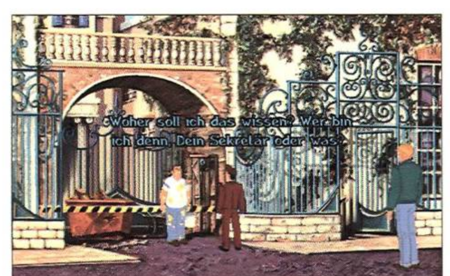

Der Pater poliert den Kelch und legt dadurch die Inschrift frei.

In der Kirche fragt er den Pater nach dem Kelch. Dieser bietet an, das antike Stück zu polieren, damit die Inschrift, die er entdeckt hat, besser zu lesen sei. George willigt ein und besichtigt in der Zwischenzeit die Kirche. Als er die Statue vor den Bänken genauer ansieht (rechte Maustaste), fällt ihm auf, daß er durch die Schriftrolle etwas sehen kann. Als er die Linse an der Schriftrolle einsetzt, sieht er einen Mann auf dem Scheiterhaufen. Unter dem Schaubild erkennt George ein Datum: 1314.




Ein Datum wird auf dem Kelch erkennbar.

Der Pater hat den Kelch nun auf Hochglanz poliert und sagt, es sei ein Wappen darauf zu sehen, das dem auf dem Grab hinten rechts ähnele. George schaut sich daraufhin den Sarg genauer an. Hierbei handelt es sich um die Grabstätte von Don Carlos, also ist auch dieses Rätsel gelöst. Plötzlich kommt ihm der Gedanke, daß die Bibelzitate über dem Grab etwas zu bedeuten haben könnten. 32, 7, Johannes 4, 11. Korinther 4, 5 und Psalmen 22, 21. Er verläßt die Kirche, um ins Museum zu gehen. Dort fragt er André nach dem „Dreigesichtigen Götzen". Es soll sich bei dem abgebildeten Götzen um Baphomet handeln, und vor kurzen ist in Paris Gerüchten zufolge eine Statue gleichen Typs aufgetaucht. Die Ausgrabungsstätte befindet sich im Institut Hermétique de Nerval. Also macht George sich auf, den Fundort zu besichtigen.




Der Bauarbeiter kommt in den Genuß eines Telefonats mit Nicole.

Der Arbeiter, der vor dem Schuttcontainer herumsteht, verrät George nach einem Blick auf das Foto von Khan, daß dieser schon vor ihm da gewesen sei und eine Menge Fragen gestellt habe. George geht durch den Zugang rechts in den Keller, wo er eine Wache vorfindet, die damit beschäftigt ist, die Tür zur Ausgrabungsstätte zu bewachen. Die andere Tür führt in die Toilette, aber sie ist verschlossen. Vom Wächter leiht sich George den Schlüssel zur Toilette aus. Ausnahmsweise geht es ihm nicht um das Handtuch oder die Klobürste, sondern um einen Abdruck vom Schlüssel für die Tür zur Ausgrabungsstätte, der sich am selben Schlüsselbund befindet. Die Seife am Waschbecken scheint dafür ideal. Anschließend füllt er den Abdruck mit Gips und hält ihn kurz unter den Wasserhahn. Leider sieht der „neue Schlüssel" noch viel zu unecht aus, um ihn gegen den echten austauschen zu können. Aber stand nicht draußen ein Eimer mit Farbe? George gibt das Original erst einmal dem Wächter zurück und geht hinaus, um sich über die Farbe herzumachen, die für das Streichen der Metallzäune gedacht ist und deshalb genau den richtigen Farbton hat. Doch der Maler denkt nicht im Traum daran, ihn an die Tunke zu lassen. Was also soll er machen? Bestimmt weiß Nicole einen Rat. Unten beim Wächter ist George der Telefonapparat an der Wand aufgefallen. Von dort aus ruft er Nicole an und erzählt ihr von dem Problem. Er bittet sie, irgendwie den Maler abzulenken. Der Trick ist einfach: George erzählt dem Maler, daß ihn jemand am Telefon sprechen wolle. Während der Handwerker mit Nicole spricht, taucht George den Schlüssel in die Farbe. Nun leiht er sich den Originalschlüssel noch einmal und tauscht die beiden im Waschraum aus. Der Wärter erhält den Schlüssel zurück, macht aber keine Anstalten, die Tür aus den Augen zu lassen, obwohl George die Temperatur mit Hilfe des Thermostats links an der Wand ziemlich gesenkt hat. Also muß Nicole noch einmal helfen. George ruft sie an und bittet sie, diesmal den Wärter abzulenken. Das erweist sich als nicht schwieriger als beim Maler.

Währenddessen betritt George den Ausgrabungsraum. Das Muster auf dem Boden ergibt erst einen Sinn, nachdem er den Kelch darauf gestellt hat. Nun kann er ein Bild mit einer Kirche erkennen. Damit hat George hier genug in Erfahrung gebracht und stattet Nicole wieder den täglichen Höflichkeitsbesuch ab.



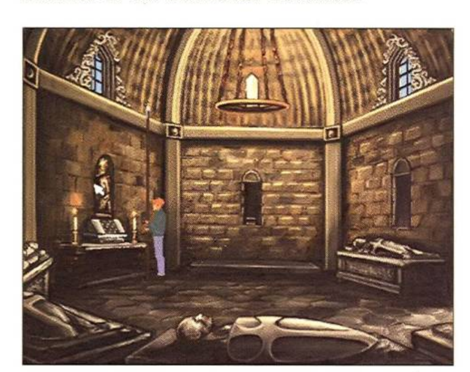

Der Kelch verleiht dem Muster am Boden einen Sinn.

Er erzählt ihr von den Ereignissen, soweit sie Nicole nicht live am Telefon miterlebt hat, und beschließt, nach Spanien zu fahren, um den Kelch abzugeben.

Als er der Gräfin von seinen Erlebnissen berichtet, spricht diese ihn auf die Bibelzitate an. George holt die Bibel aus dem Mausoleum und geht die Stellen gemeinsam mit ihr durch. Dabei finden sie einen Hinweis auf einen Brunnen. George hält es für ratsam, den Gärtner um Hilfe zu bitten. Auf den Weg in den Garten schnappt er sich den Spiegel aus der kleinen Kammer.

Da Lopez etwas Zeit braucht, um über den Standort des Brunnens nachzudenken, vertreibt sich George die Zeit damit, das Mausoleum genauer unter die Lupe zu nehmen. Dort entdeckt er, daß

die Kerze in dem Deckenleuchter sehr alt sein muß und trotzdem noch nie benutzt wurde. Zunächst schließt er das Fenster, um bei der kommenden Aktion nicht durch lästige Windstöße gestört zu werden. Dann verbindet er das Taschentuch mit dem langen Stock und zündet es an den Kerzen auf dem Pult an. Mit diesem verlängerten Fidibus entzündet er die Kerze im Leuchter.



Der verlängerte Kerzenanzünder bringt eine Schachfigur ans Licht.

Die Kerze brennt sehr schnell herunter und gibt eine Schachfigur frei, die sofort im Inventar verschwindet. In der Zwischenzeit ist Lopez tatsächlich eine Idee gekommen, wie der gesuchte Brunnen geortet werden könnte: Er hält die Suche mit einer Wünschelrute für die sicherste Methode. Da so schnell kein Fachmann aufzutreiben ist, muß George die Sache selbst in die Hand nehmen.



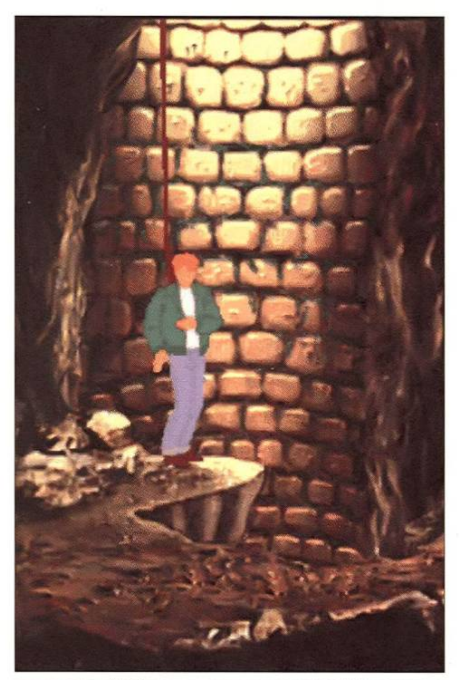

Aus dem Haselnußstrauch gewinnt George eine Wünschelrute.

Den benötigten Y-Stock vom Haselnußstrauch erhält er im Gestrüpp neben dem Zimmer, aus dem der Gartenschlauch kommt. Jetzt holt er sich von Lopez eine Bedienungsanleitung und verbringt seinen Nachmittag mit Spaziergängen im Garten. Als er den Brunnen endlich findet, geschieht das etwas unerwartet....

George begibt sich in den Brunnenschacht, der ausgetrocknet zu sein scheint. Unten findet er eine kleine Höhle, deren Wand ein in Stein gehauener Löwenkopf ziert. Eine genauere Betrachtung des Kopfes ergibt, daß ein Zahn im Maul lose ist.




Solche Überraschungen schreibt nur das Leben.



Der Brunnen birgt ein Geheimnis.

In dem Moment, als George den Zahn zieht, kommt plötzlich der ganze Kopf herunter, und nur ein schneller Sprung rettet ihn vor dem Tod.



Fast hätte es George erwischt!

Hinter dem Löwen wird jetzt ein Mauerstück sichtbar, doch für das Erkennen eventueller Details ist es zu dunkel. Zum Glück hat George unterwegs den Spiegel mitgehen lassen. Damit reflektiert er etwas Sonnenlicht gegen die Wand entdeckt so eine kleine Öffnung, in die er die gefundene Schachfigur steckt. Daraufhin gleitet die Wand zur Seite. Dahinter macht George eine grausige Entdeckung....



Bei Licht betrachtet macht manches nicht mehr einen so guten Eindruck.

Wieder in Paris, berichtet er Nicole von den Vorfällen. Sie hat gerade Besuch von André, und gemeinsam tragen die drei alle vorhandenen Fakten zusammen, bis sich ein Hinweis auf Bannockburn in Schottland abzeichnet. Dieses Mal machen sich George und Nicole Collard gemeinsam auf den Weg dorthin.



Hier ist nicht jeder, was er zu sein scheint.

Unterwegs im Zug versucht George, Nicole etwas mitzuteilen, aber sie läßt ihn nicht richtig zu Wort kommen. Die alte Dame, die ebenfalls im Abteil sitzt, ist auch kein guter Gesprächspartner. Nachdem der Schaffner da war, macht sich George daran, ein wenig den Zug zu erkunden, um seine Langeweile zu vertreiben.

Unterwegs trifft er Guido, und ihm fällt ein, an wen ihn der Schaffner erinnert hat. Schnell macht er sich auf den Weg zurück in sein Abteil, aber er kommt zu spät. Nicole und die alte Dame sind verschwunden. Da sie eigentlich nur im Gepäckwagen sein können, die Tür aber verschlossen ist, will George über das Dach einsteigen. In dem Abteil neben dem seinen sitzen zwei englische Fußballfans, die total betrunken sind. Als er versucht,


Die Begegnung mit Guido macht George stutzig – zu spät!

durch das Fenster auf das Dach des Zugs zu gelangen, hilft ihm der eine wenigstens beim Klettern.


Vorsicht vor dem Stromabnehmer!

Auf dem Dach hält George Abstand zum Stromabnehmer und macht sich auf den Weg Richtung Gepäckwagen. Dort klettert er die Leiter bis zur Tür hinunter. In dem Wagen wird er Zeuge, wie Khan, der sich als alte Frau verkleidet hatte, den Muskelmann Flap (einer der Türsteher, denen George vor dem Hotel begegnet ist) aus dem Zug wirft, dann aber vom als Schaffner verkleideten Ecklund erschossen wird. Bevor ihm dasselbe Schicksal widerfährt, betätigt George schnell die Notbremse.


Das große Massensterben der Oberschurken.

Der falsche Schaffner wird von herunterfallenden Kisten niedergeschlagen und stellt keine Gefahr mehr dar. Der sterbende Khan kann mit seinen letzten Worten einige Zusammenhänge aufklären. Bevor Ecklund wieder zu sich kommt, machen sich George und Nicole davon.

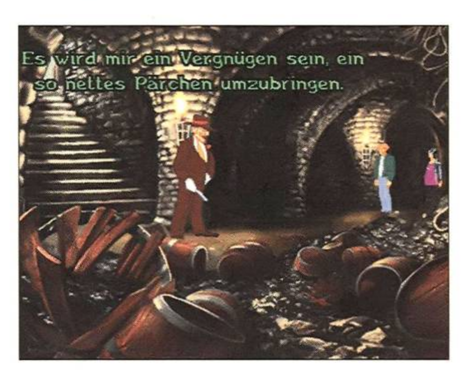

George und Nicole werden Zeuge einer Versammlung und sprengen diese auf eine etwas unkonventionelle Weise.

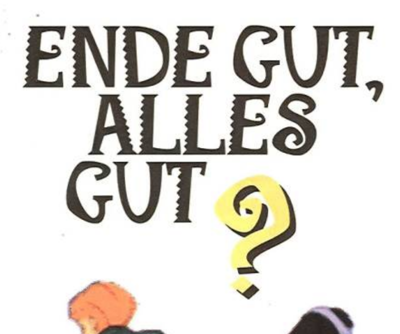
In der Kirche erweist sich der Schutthaufen in der Ecke als Fundgrube. Eine Tonpfeife, eine Münze, ein Zahnrad und eine Kappe aus Plastik kramt George dort hervor. In der Hoffnung, daß sich das Zahnradgestell neben dem Schutt-

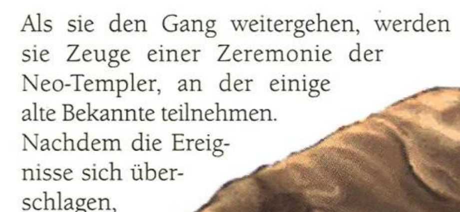

Bastelei in der Kirche.

haufen bewegen könnte, dreht George kräftig an der Kurbel. Diese bricht dabei ab. Nun kann George das kleine Zahnrad an sich nehmen. Als er sich die Statue neben dem Eingang genauer anschaut, entdeckt er, daß die Zahnräder und die Kurbel dort hineinpassen. Als er an der Kurbel dreht, öffnet sich die Tür, und die beiden können eintreten. Auf dem Boden finden sie uraltes Schwarzpulver.

Als sie den Gang weitergehen, werden sie Zeuge einer Zeremonie der Neo-Templer, an der einige alte Bekannte teilnehmen. Nachdem die Ereignisse sich überschlagen, müssen George und Nicole die Flucht antreten. Auf dem Weg nach draußen wirft George eine Fackel in das Schwarzpulver, und Nicole garniert das Feuer mit zwei Kilogramm C4-Sprengstoff. Nun rennen die beiden um ihr Leben und finden sich zum Happy-End vor der romantisch explodierenden Kirche wieder.



# CHEATS, CODES UND TRICKS

## Abuse

Vor Mißbrauch der Cheats wird natürlich gewarnt, aber ansonsten helfen sie ganz schön weiter:

Wenn die Energie nachläßt, dann hilft es sehr, an einem Save-Computer zu speichern und mit ESC ins Hauptmenü zurückzugehen. Jetzt den gerade gespeicherten Spielstand wieder aufrufen, schon stimmt das Energieniveau wieder.

Für die freie Levelanwahl wird das Spiel mit folgenden kryptischen Zeichen gespeichert: ABUSE -F LEVELS\LEVEL XX.SPE
Bei XX wird eine Zahl zwischen 00 (Level 1) und 21 (letzter Level) eingegeben.

Lust auf Laser, Granatwerfer, Napalm, Energiegewehr, Lichtschwert und andere schwere Geschütze? Und vielleicht auch noch ein bißchen unbesiegbar sein? Alles kein Problem! So geht's: Editor starten mit ABUSE -EDIT, dann SHIFT + Y und danach die TAB-Taste drücken. Schon steht dem ganz neuen Spielgefühl nichts mehr im Wege...

## Afterlife

Tja, jetzt, wo wir alle wissen, wie es im Jenseits so aussieht, sind wir doch gleich noch viel vorsichtiger im Straßenverkehr... Als Manager des Ganzen hat man dagegen ganz andere Sorgen. Die lassen sich allerdings etwas erleichtern, wenn der schlaue Himmelsboß in dem Moment, wo Aria ihm Tips gibt, „gotoheaven" eintippt. Schon ist der Seelen-Nachschub kein Problem mehr...
Und auch wenn es am Geld hapert, muß man nicht weinen: Ein kleiner Fluch zur rechten Zeit, hübsch verbrämt in der Zeichenfolge $"!, hilft aus der Geldverlegenheit - weil er nämlich 10 Millionen Pennies auf das Konto schaufelt... Wer zu gierig ist, den holt allerdings nach dem fünften Mal der Teufel.



Ein Tip von Adria verhilft nicht nur zu Weisheit...

Wenn dann alles zur Zufriedenheit läuft, wird es vielleicht langweilig, und das soll ja nicht sein. Deshalb dreimal hintereinander SAMNMAX eintippen, schon ist wieder ordentlich was los.

## Apache Longbow

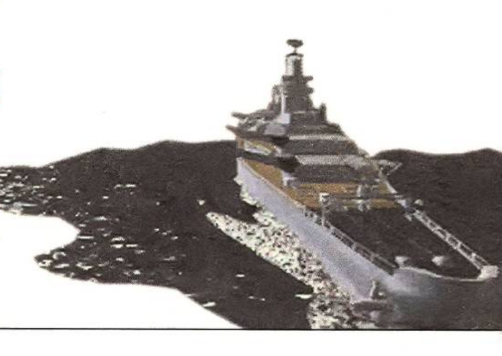
Wer im Kampagnenmodus ständig abstürzt, sollte sich bei der Pilotenbenennung als MONTY BARRYMORE vorstellen. Schon verfügt der fortan unzerstörbare Flieger über unendliche Munition...

## Civilization 2

Wer sich seine Truppen mal so richtig bunt wünscht, der kann mit der Datei UNITS.GIF kreativ werden - aber nicht im Farbrausch das Farbformat von 256 Farben ändern!



Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt



## Clif Danger

Nicht nur Level-Codes, sondern auch tolle Cheats gibt es für dieses nette Jump'n'Run. Wichtig: Y und Z sind auf der Tastatur vertauscht, also nicht die Wechstaben verbuchseln!

Folgende Wörter sorgen, im Spiel eingegeben, für Erfolgserlebnisse:

| | |
|---|---|
| LONGLIFE | unbegrenzte Energie |
| OPENEYE | Karte immer verfügbar |
| KEYFORWAY | besorgt alle Schlüsselkarten |
| NOTHINGTODO | alle Missionen erfolgreich abgeschlossen |
| FIREPOWER | sorgt für alle Waffen und ausreichend Munition |
| HOWFAST | Zeitlupe |

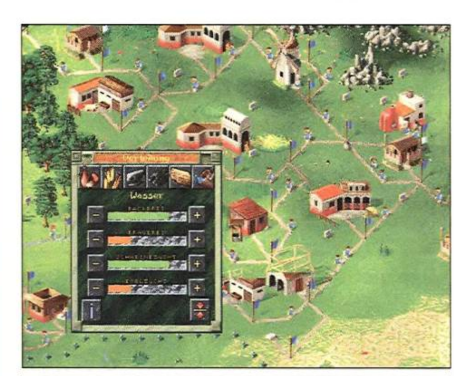
| DIE LEVELCODES: | | | |
|---|---|---|---|
| Level | Easy | Normal | Hard |
| 1 | NU87991A | 129l776T | MO6D5GPP |
| 2 | WGIN5LL2 | JFGBNB65 | QZXVWRXC |
| 3 | NKO941D4 | BIL5BI55 | M54NBV4V |
| 4 | KL77DFG | H53HJNBK | M6VC7NB7 |
| 5 | XZ4FQ25Q | 4NBNHJ3V | M6VV7NB7 |
| 6 | JL1001LK | BV16Y54V | 7NB76745 |
| 7 | 105678FV | 536JTJ56 | 44YUIG |
| 8 | FG7EBSHM | DX5YUIR1 | NBV76NMB |
| 9 | GHRTU27H | VRIVTUIV | H45GFGHJ |
| 10 | ART53JC1 | CVNBF211 | 4V5N4MV5 |
| 11 | HIG9463B | 334NMBV3 | HG5KJHG |
| 12 | GF5HI5T4 | HVBKJ443 | T65YITTU |
| 13 | HJ6G543G | V5HG5HVJ | VC54635V |
| 14 | KL3YI854 | OPI5UBB5 | YO645HJL |
| 15 | PR8954UK | CCXX43F6 | C6XBVC65 |
| 16 | 6HJ565YH | CX56C5GC | V56V5NM6 |
| 17 | 234FDBVC | C6HG5D55 | SAQEW356 |
| 18 | JJ4328KL | NMBV65YV | ZFDTRZFY |
| 19 | 132F4S8G | ZA6SA5FX | JGRE554X |
| 20 | GFDS32GH | 5IUL6Y56 | 6UI5OP56 |

## Cyril Cyberpunk

Was ein richtiger Punk sein will, der weiß sich zu helfen - mit Cheats zum Beispiel.

| | |
|---|---|
| RSGOD | Punk im Godmode |
| RSEND | Punk im nächsten Level |
| RSDOC | Punk beim Arzt |
| RSSHIELD | Punk mit Schild |
| RSGOODIES | Punk mit Waffen |
| RSFUEL | Punk vollgetankt |
| RSKEYS | Punk mit Schlüssel |
| RSDIE | Punk trickreich |
| RSLEVnn | Punk im Level nn |
| RSNOWALLS | Punk ohne Hindernisse |
| RSFLYxxyy | Punk bei xxyy |
| RSLIFE | Punk mit einem Leben mehr |
| RSGRAV | Punk schwebt |
| RSNUKE | Punk haut zu |

## Die Siedler 2




Mit diesem Cheat gibt's Ressourcen wie im Schlaraffenland

In der letzten Ausgabe hatten wir die Tricks verraten, wie man mit geringfügigen Änderungen im Verzeichnis der Siedler die Parameter der Missionen ändern kann. Der Vollständigkeit halber fügen wir hier noch eine Aufstellung an, aus der hervorgeht, welche Zahlen für welche Personen, Waren oder Tiere stehen.

Zur Erinnerung: Das Verzeichnis heißt siedler2/data/missions, die einzelnen Missionen stehen in Dateien - mis_0000.rtx für Mission 1, mis_0001.rtx für Mission 2 usw. Vorher speichern nicht vergessen!

**!ADD_WARE TYP ANZAHL**

Wem im Spiel Waren fehlen, der wird hier fündig. Bei TYP einfach eine Zahl der folgenden Aufstellung eingeben, die Anzahl ist dann frei wählbar.

| | |
|---|---|
| 0 | Baumstämme |
| 1 | Bretter |
| 2 | Granit |
| 3 | Schweine |
| 4 | Weizen |
| 5 | Mehl |
| 6 | Fisch |
| 7 | Fleisch |
| 8 | Brot |
| 9 | Wasser |
| 10 | Bier |
| 11 | Kohle |
| 12 | Roheisen |
| 13 | Rohgold |
| 14 | Eisen |
| 15 | Münzen |
| 16 | Zangen |
| 17 | Äxte |
| 18 | Sägen |
| 19 | Hacken |
| 20 | Hämmer |
| 21 | Schaufeln |
| 22 | Schmelztiegel |
| 23 | Angeln |
| 24 | Sensen |
| 25 | Fleischerbeil |
| 26 | Nudelhölzer |
| 27 | Bogen |
| 28 | Schwerter |
| 29 | Schilde |
| 30 | Boote |

**!ADD_ANIMAL TYP ANZAHL XPOS YPOS**

Zuwachs für die Tierwelt gibt es in dieser Zeile. TYP steht wieder für die Art; Anzahl und die Position sind wiederum frei wählbar.

| | |
|---|---|
| 0 | Eisbär |
| 1 | Hase |
| 2 | Hase |
| 3 | Fuchs |
| 4 | Hirsch |
| 5 | Reh |
| 6 | Ente |
| 7 | Esel |
| 8 | Reh surprise |

**!ADD_PEOPLE TYP ANZAHL**
Mit dieser Zeile läßt sich das Hauptquartier bevölkern. Gewünschte Anzahl einsetzen, fertig.

| Typ | Anzahl |
|---|---|
| 0 | Träger |
| 1 | Holzfäller |
| 2 | Angler |
| 3 | Förster |
| 4 | Sägemeister |
| 5 | Granitmeißler |
| 6 | Jäger |
| 7 | Bauer |
| 8 | Müller |
| 9 | Bäcker |
| 10 | Fleischer |
| 11 | Bergarbeiter |
| 12 | Bierbrauer |
| 13 | Schweinezüchter |
| 14 | Eselszüchter |
| 15 | Eisenschmelzer |
| 16 | Münzpräger |
| 17 | Schlosser |
| 18 | Schmied |
| 19 | Bauarbeiter |
| 20 | Planierer |
| 21 | Geologe |
| 22-26 | Soldaten |
| 27 | Scout |
| 28 | Schiffsbauer |
| 29 | Esel |

Und noch ein Cheat mit der Option „freies Spiel“: Wenn in diesem Modus eine Höhlenwelt angewählt wird und man dann einen anderen Spielstand lädt, bleibt die Landschaft mit Bäumen etc. der Höhlenwelt erhalten.

## Elisabeth I.

Ja, ja, auch wenn einen die schönen Königin beschützt, als Handlungsreisender hat man es nicht leicht. Selbst als Pirat ist es gar nicht so einfach, Geld zu scheffeln - es sei denn, man kennt unseren kleinen Trick, mit dem sich Schiffe endlos plündern lassen: Der gewitzte Pirat kauft sich zwei Piratenschiffe und geht auf Kaperfahrt. Nun plündert er das eine eigene Schiff und lädt die Ware - am besten Edelsteine - auf seinen anderen Kahn um. Wenn jetzt die Ware erneut mit ENTER angewählt und die vorherige Menge bestätigt wird, kommt nach dem Bestätigen mit ENTER noch einmal dieselbe Ladung an Bord, während die Ladung auf dem geplünderten Schiff in den Minus-Bereich abdriftet. Das läßt sich endlos lange wiederholen, aber Vorsicht: Nicht daß das eigene Schiff wegen Überladung sinkt...



Schön ist das Piratenleben!

## Formula One Grand Prix 2

Optimale Einstellungen, direkt vom Hersteller - was will das Rennfahrerherz mehr! F steht für Front und H für Heck.

| | Spoiler | Bodenfrh. | Dämpfer | Federung | Drehstab. |
|---|---|---|---|---|---|
| Brasilien | F | 6 | 26,5 | 2 | 1500 2000 |
| | H | 6 | 51,0 | 2 | 1000 1000 |
| Pazifik | F | 14 | 28,0 | 3 | 1200 3000 |
| | H | 16 | 57,0 | 2 | 900 1000 |
| S. Marino | F | 6 | 29,0 | 3 | 1500 1000 |
| | H | 6 | 61,0 | 4 | 700 100 |
| Monaco | F | 18 | 27,0 | 2 | 800 1000 |
| | H | 18 | 50,0 | 2 | 800 100 |
| Spanien | F | 10 | 29,0 | 3 | 1500 1000 |
| | H | 10 | 61,0 | 4 | 700 150 |
| Kanada | F | 6 | 27,0 | 2 | 1400 3000 |
| | H | 9 | 55,5 | 2 | 1000 100 |
| Frankreich | F | 8 | 27,5 | 2 | 1400 1500 |
| | H | 8 | 55,0 | 2 | 800 100 |
| Großbrit. | F | 8 | 28,0 | 4 | 1100 500 |
| | H | 8 | 59,0 | 4 | 700 100 |
| Deutschl. | F | 1 | 27,5 | 2 | 1400 2000 |
| | H | 2 | 58,0 | 2 | 900 100 |
| Ungarn | F | 12 | 27,0 | 1 | 1500 2000 |
| | H | 14 | 56,0 | 1 | 900 100 |
| Belgien | F | 6 | 28,5 | 4 | 1500 2000 |
| | H | 6 | 53,0 | 5 | 1000 100 |
| Italien | F | 3 | 30,0 | 3 | 1300 1500 |
| | H | 3 | 63,0 | 3 | 700 100 |
| Portugal | F | 17 | 29,5 | 2 | 1500 1000 |
| | H | 17 | 56,0 | 2 | 700 50 |
| Europa | F | 18 | 27,5 | 2 | 1600 2000 |
| | H | 20 | 56,0 | 2 | 900 150 |
| Japan | F | 14 | 27,5 | 2 | 1500 3000 |
| | H | 14 | 26,5 | 3 | 700 100 |
| Australien | F | 10 | 26,5 | 2 | 1500 2000 |
| | H | 12 | 57,5 | 2 | 900 150 |

## Gene Wars

Auch Mulis brauchen mal eine Pause - deswegen sollte der tierliebende Spieler zum Aufwerten der Gebäude ab und an zum folgenden kleinen Kniff greifen: Um beispielsweise einen Gene Tank aufzuwerten, wozu normalerweise ein Sägewerk nötig wäre, reicht es, einen Ingenieur anzuwählen und mit ihm auf den Gene Tank zu klicken. Dann wird der Ingenieur noch einmal angewählt und zum Verlassen des Tanks bewegt. Nun läßt man ein Muli oder auch eine andere Lebensform den Gene Tank mit STRG + Mausklick einmal angreifen. Danach hat das Muli seine Schuldigkeit getan - das Muli kann gehen. Der Ingenieur jedoch bleibt und repariert - schon ist der Gene Tank aufgewertet.

## Ghost Bear's Legagy

Die Erbschaft des Geisterbären läßt sich leichter verdauen, wenn man mit einigen frechen kleinen Cheats gerüstet ist. Hier sind sie:
Zur freien Mech-Auswahl einfach vor dem Beginn der Mission in den Simulator gehen und dort den gewünschten Mech anwählen. Nach dem Start der Simulation den Computer durch Kalt- oder Warmstart einschalten. Wenn jetzt die Mission noch einmal gestartet wird, macht sich der vorher ausgesuchte Mech an die Arbeit...
Mit der Cheataktivierung CTRL, ALT und SHIFT läßt sich einiges anfangen. Wer danach „kent" eingibt (die Kleinschreibung ist wichtig), bekommt ein Röntgensichtgerät, das sich mit der Taste W aktivieren und wieder deaktivieren läßt.
Mit „clark" wird der Held unverwundbar, jedenfalls, wenn er sich nicht gerade bei Weltraummissionen ins All hinausbeamt...

## Grand Prix Manager

Lohnfortzahlung im Krankheitsfall, bezahlter Urlaub und Tarifverträge - Personal ist teuer. Zumindest im Grand-Prix-Geschäft kann sich der findige Manager jedenfalls ein paar Märker sparen, wenn er die Verträge für Personal (Fahrer leider nicht) rechtzeitig zum Saisonbeginn vor dem ersten Rennen verlängert. Dann reicht es nämlich, auf „Angebot" zu klicken, das bisherige Gehalt um einen lumpigen Dollar zu erhöhen und zu bestätigen. Schon hat man wieder hochmotivierte Angestellte für (fast) das gleiche Geld.

## Mech Warrior: Mercenaries

Die Tastenkombinatin STRG, ALT und SHIFT gleichzeitig gedrückt verhilft dazu, mit den folgenden Cheatcodes neue Erfolge zu erzielen.

**superfunkicalifragisexz**
schaltet den Unverwundbarkeitsmodus ein/aus
**iseenfireandiseenrain**
schaltet den Unendliche-Munition-Modus ein/aus
**itsdabooomb**
Bombe auf das Ziel werfen
**redjackantikrules**
Mech ade
**likethecomstarbabz**
sorgt für erfolgreiches Missionsende
**crayzsexzcool**
nie mehr Sprungdüsenmangel
**wediditagain**
gibt Einblick in den Programmiereralltag
**inmzbeautifulballoon**
Sprungdüsen-Dünger
**bubblebaz**
Kennzeichnung der Mech-Gelenke
**walkthiswaz**
Fadenkreuz
**beholdmzglorz**
Freiheit, die ich meine
**antijolt**
schaltet den Zeitkompressions-Modus ein/aus

Bitte die amerikanische Tastaturbelegung beachten!



Personal zum „Nice Price"



Damit geht's dem Mech Warrior wie Gott in Frankreich

# Cheats, Codes und Tips



## Monster Truck Madness

Fliegende Fäuste sind ja nichts Neues, aber fliegende Trucks? Kein Problem mit der folgenden Spielerei: Wenn der Truck gerade per Hubi oder Flugi zurück zur Strecke transportiert wird, was durch die Taste „H" geschieht, einfach während des Fluges noch einmal „H" betätigen. Der Truck schwebt jetzt in bester David-Copperfield-Manier in der Luft und bleibt da auch, bis Hubi und Flugi zurückkommen, wobei er mit derselben Methode immer höher steigen kann.

## Privateer

Gleich zwei versteckte Textadventures bekommt, wer im Privateer-Verzeichnis die Datei tabtne.nda in advent.bat und die Datei tabtxe.nda in adnext.bat umbenennt.

## Rebel Assault II

Damit auch garantiert nichts mehr schiefgehen kann, haben die Programmierer netterweise den „Force-Mode" ins dieses hübsche Spiel eingebaut.

Und so geht's: Im Spiel die Tasten ALT + V gleichzeitig drücken und danach LETGO eintippen. Mit ESC geht es dann ins Spiel zurück. Folgende Tasten sind nun belegt:

| | |
|---|---|
| **+/-:** | **vergrößert und verringert den Schaden** |
| **ALT-E:** | **sorgt für einige Leben mehr** |
| **ALT-L:** | **sorgt für unendlich viele Leben** |

Ist der Force-Mode erstmal eingestellt, kann auch noch der Yoda-Mode dazugeschaltet werden, indem man noch einmal die Tasten ALT + V gleichzeitig betätigt und ISNOTRY eintippt. Nun gibt es noch ein paar Cheats mehr:

| | |
|---|---|
| **ALT-J:** | **zum nächsten Level** |
| **ALT-P:** | **der Computer spielt alleine weiter** |
| **ALT-M:** | **zeigt die Cut-Scenes** |



Da verlieren solche Tücken ihren Schrecken

## Shellshock

Freie Levelwahl und Einstellungen für die Gespräche des Teams gibt es hier, wenn im Titelbildschirm die Taste F12 gedrückt wird.

## Space Hulk

Wenn es einmal gar nicht weitergeht, dann schreit der kleine, hilflose Roboter mittels Tastatur einfach „ineedhelp". Schon eröffnet sich ihm ein gar wunderbares Menü, wo er sich mit gar allerlei feinen Sachen eindecken kann. Und da er dank der „Unsterblichkeit" nicht gestorben ist, so lebt er wohl noch heute..

## Stonekeep

Manchmal muß es einfach etwas mehr sein – und so bekommt der Held das Gewünschte: Im Temple of Thoggi steht eine Statue mit einem Orb und einigen Steinwaffen, die der Held an sich nehmen kann, bis es der Statue schließlich zuviel wird und sie anfängt, um sich zu schlagen. Der schlaue Held springt einen Schritt zurück und schlägt auf die Statue ein, die ihrerseit nicht mehr treffen kann. Jeder Schlag auf die Statue verhilft dem Helden nun zu ungeahnten Fähigkeiten...

In Dwarfen Fortress zeigt sich, daß auch ungewöhnliche Handlungen von Erfolg gekrönt sein können. Anstatt den glänzenden Stein beim Schmied einfach mitzunehmen, richtet der pfiffige Held Pfeil und Bogen darauf und schießt, was seinen Missile-Fähigkeiten ungemein zugute kommt.

Geldor, der Händler in Dwarfen Fortress, weiß, was wirklich wertvoll ist – deswegen erlaubt er dem Helden, den ganzen Laden leerzuräumen, wenn dieser ihm statt schnöden Mammons die roten Federn des Shamanen anbietet. Es macht übrigens nichts, wenn der Laden bis zum letzten Krümelchen blankgefegt wird – nach dem Verlassen und Wiedereintreten in den Level sind die Regale wieder wohlbestückt.

## Time Commando

Zeitreise leichtgemacht mit den Levelcodes:

| | |
|---|---|
| **Römisches Reich** | **QJSLVABL** |
| **Mittelalter Japan** | **MZUYDCJF** |
| **Mittelalter Europa** | **GBWWSIFR** |
| **Conquistadoren** | **EPYIGENJ** |
| **Wilder Westen** | **CPVBNUCN** |
| **Moderne Kriege** | **ORAYNWBA** |
| **Zurück in die Zukunft** | **SPCPMDHH** |
| **Außerhalb der Zeit** | **LNHEGAIK** |

## Virtua Fighter

Wer sich in die Rolle des Endgegners Dural wünscht, dem kann geholfen werden: Einfach im Titelbild den Joystick 17mal hintereinander nach oben bewegen. Und falls nur der Endkampf gegen Dural gewünscht wird, ohne sich vorher mit den anderen Gegnern abmühen zu müssen, dann geht das auch, und zwar indem man im „Player Select"-Menü folgenden Joystick-Ablauf drückt: unten, oben, rechts, dann links und Block zusammen. Viel Spaß!

## NBA Jam T.E.

Wer mal Lust auf ganz andere Spieler hat, der kann mit der folgenden Aufstellung Abwechslung in seine Teams bringen. Die einzelnen Buchstaben und Zahlen des Spielerkürzels und -datums müssen jeweils gleichzeitig mit den vorne angegebenen Funktionstasten gedrückt werden. Also bei Adrock zum Beispiel: A und F5, D und F4, R und F3, Apr und F2, 06 und F1. Alles klar?

## Warcraft 2

Gegen brennende Öltürme läßt sich nicht viel ausrichten, das bekommen auch die Orcs zu spüren, wenn sie mit folgendem kleinen, gemeinen Trick konfrontiert werden: Nötig ist dafür ein Magier, der sich mit dem Spruch „Flammenschild" auskennt.



Hautkontakt ist nicht immer ratsam



Wo die Gewalt versagt, hilft oft die Magie

Er bezieht in der Nähe eines wichtigen gegnerischen Punktes Stellung – das kann eben ein Ölbohrturm, aber auch gleich eine Raffinerie oder ein Hafen sein. Auf jeden Fall sollte der Standpunkt des Magiers an der Route eines gegnerischen Öltankers liegen, denn auf den wird nun flugs der „Flammenschild"-Spruch angewandt. Diese fahrende Fackel vollendet das Werk nun ganz von allein, indem sie die gegnerischen Anlagen brav in Brand steckt.

Und noch eine Zugabe fürs Expansion Pack: Wer auf gute Musik steht, der drückt RETURN und tippt DISCO ein. Song, komm raus, du bist umzingelt!

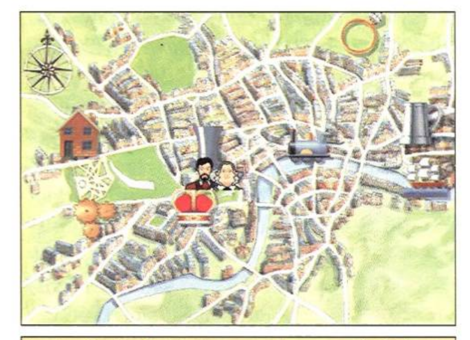
| Kürzel | Datum | F-Tasten | Spieler |
|---|---|---|---|
| ADR | Apr 06 | F5-F1 | Adrock |
| AIR | Jan 21 | F6-F10 | Air Dog |
| BEN | Sep 20 | F10-F6 | Benny |
| BIL | Jun 03 | F1-F5 | Bill Clinton |
| BLZ | Jan 14 | F5-F1 | Blaze |
| THI | Nov 01 | F5-F1 | BooBoo |
| GOW | Jul 17 | F1-F5 | Brutah |
| CAL | Mar 25 | F1-F5 | Carlton |
| CAT | Jan 02 | F6-F10 | Catling |
| CHD | May 05 | F5-F1 | Chowchow |
| WOL | Mar 07 | F5-F1 | Crunch |
| DAZ | Aug 06 | F6-F10 | Daz |
| DIV | Jul 03 | F5-F1 | Divita |
| DEL | Oct 19 | F1-F5 | Facime |
| FRS | Feb 02 | F5-F1 | Fresh Prince |
| GUN | Jan 11 | F6-F10 | Fumungus |
| GOR | Jul 03 | F5-F1 | Gordon |
| APE | Apr 02 | F10-F6 | Gorilla |
| GOS | Jan 06 | F10-F6 | Goskie |
| HEA | Jan 09 | F1-F5 | Heavy D |
| HOR | Jun 12 | F10-F6 | Hugo |
| HIL | Nov 06 | F6-F10 | Hillary Clinton |
| TOM | Feb 19 | F6-F10 | Higgins |
| HOG | Dez 31 | F1-F5 | Hodgeson |
| BAR | Apr 09 | F1-F5 | Hutchinson |
| JAX | Mar 01 | F6-F10 | Jax |

| Kürzel | Datum | F-Tasten | Spieler |
|---|---|---|---|
| JAY | Aug 24 | F1-F5 | Jay Moon |
| JAZ | Oct 09 | F5-F1 | Jazzy Jeff |
| KUB | Apr 14 | F6-F10 | Kabuki |
| CHR | Dez 18 | F10-F6 | Kirby |
| LAR | Jan 15 | F1-F5 | Larry Bird |
| LIP | Jan 14 | F5-F1 | Liptak |
| STH | Dez 08 | F1-F5 | Magic Hair |
| LIZ | Aug 07 | F10-F6 | Max |
| BAA | Jul 12 | F6-F10 | McHugh |
| MCA | Apr 09 | F10-F6 | MCA |
| MOE | Jun 08 | F5-F1 | Moore |
| MUS | Dez 24 | F1-F5 | Mad Mike |
| CHA | May 04 | F6-F10 | Prince Charles |
| WAN | Jun 10 | F10-F6 | Pistol |
| REV | Jul 06 | F6-F10 | Rivett |
| REN | Feb 04 | F10-F6 | Renaldo |
| SEM | Oct 23 | F1-F5 | Semmens |
| SAW | Apr 10 | F5-F1 | Sequoia |
| SHY | Jun 08 | F1-F5 | Shelly |
| SNK | Jun 15 | F10-F6 | Snake |
| SAT | May 07 | F6-F10 | Tunnicliff |
| TUR | Jan 31 | F1-F5 | Termulle |
| FNK | Jan 08 | F10-F6 | Thomas |
| DAN | Jan 02 | F10-F6 | Weasel |
| ZIG | Apr 07 | F1-F5 | Ziggy |




**Was macht jemand, der einen Beruf hat, der ihn nicht beständig fordert, aber dennoch genug Kohle abwirft, um sorgenfrei leben zu können? Möglicherweise geht dieser Jemand auf Reisen und hält Ausschau nach Herausforderungen. Genau das macht jedenfalls Piers Fenshaw. Er sieht sich die Welt an und sucht die Spannung, die ihm daheim in England nicht geboten wird. Gerade kehrt er aus Amerika heim und will sich ein paar Tage Ruhe gönnen, da steht ihm schon das nächste Abenteuer ins Haus..**

Bei „The Gene Machine" schlüpft der Spieler in die Rolle von Piers Fenshaw, seines Zeichens englischer Wissenschaftler und freiberuflicher Abenteurer zur Zeit Königin Viktorias. Sein ständiger Begleiter ist sein Diener Mossop, der alle anfallenden Arbeiten für ihn erledigt.



Im Laufe des Spiels kommen immer mehr Schauplätze hinzu.

Bei dieser Lösung wird immer davon ausgegangen, daß der Spieler alle Dialogmöglichkeiten ausschöpft und die Antworten mit Blick auf den weiteren Verlauf auswählt. Es sollte keine großen Schwierigkeiten bereiten, immer die richtige Antwort zu finden. Das Spiel wird komplett mit der Maus bedient, wobei der Cursor sich entsprechend der möglichen Handlungen



Nach einem Amerika-Aufenthalt kommen Piers Fenshaw und sein Diener Mossop wieder nach London.

verändert. Im Stadtplan von London tauchen im Laufe des Spiels immer mehr Orte auf, die es anzusteuern gilt.

Als Fenshaw, von einer Amerikareise ziemlich erschöpft, am Londoner Hauptbahnhof eintrifft, gibt er zunächst Mossop den Auftrag, eine Droschke zu besorgen. Während der getreue Diener forteilt, schaut sich Fenshaw ein wenig am Bahnsteig um. Schließlich geht er hinaus, wo Mossop bereits mit den Koffern wartet. Gemeinsam überqueren sie die Straße und kommen zur Kutsche, welche die beiden Globetrotter nach Hause bringt. Fenshaw, ansonsten ein mit allen Duftwassern gewaschener Draufgänger, der kein Abenteuer ausläßt, hat den festen Willen, sich diese eine Woche, die er noch Zeit hat, bevor er Königin Viktoria Bericht erstatten muß, zu erholen. Zu Hause angekommen, taucht eine merkwürdige Katze auf, kaum daß die Koffer abgestellt sind. Dieses Exemplar kann doch tatsächlich sprechen!



Die Katze „73" informiert sich über das Tagesgeschehen.

Die Katze nennt sich „73" und erzählt Fenshaw von Dr. Dinsey, der auf einer abgelegenen Insel mit einer sogenannten Gen-Maschine verabscheuenswürdige Experimente durchführe. Mit Hilfe dieses Geräts erzeuge er aus zwei Rassen eine neue, so wie sie, 73, die eine Kreuzung aus Mensch und Katze sei. Teuflischer Plan Dr. Dinseys sei es, mit einer Armee aus solchen Mutanten die Weltherrschaft an sich zu reißen. Nach einiger Diskussion erklärt Fenshaw sich bereit, den „Fall" zu übernehmen. Es gilt nun als erstes, herauszufinden, wo die Insel liegt,

## Gene Machine



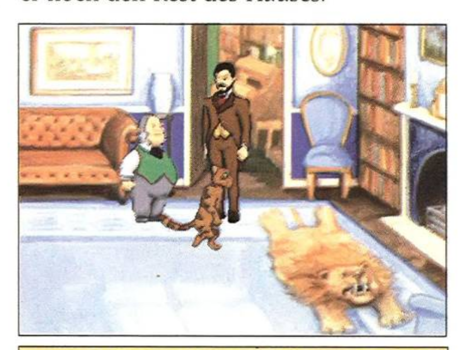
Dr. Dinsey baut Monster für japanische Filme.

und dann dem Treiben des Mutantenstadls ein Ende zu setzen.

Ein Blick auf seine Barschaft läßt sofort das erste Problem auftauchen: Weltrettungen sind mit erklecklichen Kosten verbunden, und das Vermögen reicht nicht mal für ein Retter-Kostüm. Anscheinend hat es Fenshaw in letzter Zeit doch etwas übertrieben mit den Auslandsreisen. Also müssen erst einmal die nötigen Mittel beschafft werden, um dem Finsterling das Handwerk zu legen.

### Zu Hause

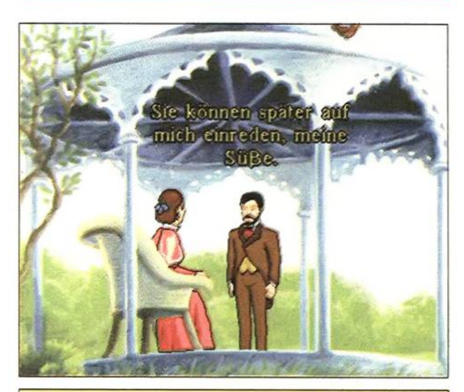
Bevor er aufbricht, nimmt Piers alle Gegenstände aus seinem Haus mit, die er für sinnvoll hält: Als erstes sammelt er den Brief in der Eingangstür auf und stellt bei dessen Lektüre fest, daß seine Verlobte Sehnsucht nach ihm hat. Bevor er der guten Mirabella einen Besuch abstattet, inspiziert er noch den Rest des Hauses:



In Piers' Wohnzimmer haben sich ein Zwerg und eine Katze zur Teestunde eingefunden

Aus seinem Schlafzimmer im ersten Stock nimmt er den kleinen Schlüssel, aus dem Wohnzimmer die Zeitung und das Zigarettenetui an sich. Im Arbeitszimmer, das sich ans Wohnzimmer anschließt, öffnet er mit den Schlüssel die Schublade im Schreibtisch und entnimmt dieser die Besitzurkunde für sein Haus. Nicht, daß die sich ein dreister Dieb unter den Nagel reißt und Fenshaw am Ende gar kein Zuhause mehr hat, wenn er zurückkommt. Eine kleine, als Briefbeschwerer dienende Statue verschwindet ebenfalls im Anzug. In der Kammer von Mossop, der standesgemäß im Keller haust, eignet er sich noch eine Whiskey- und eine Feigensaftflasche an. Da ihm schon die ganze Zeit die liebliche Stimme seiner Verlobten im Ohr klingt, gibt er seiner Sehnsucht nach und fährt mit der Droschke zu ihr.

### Bei Mirabella



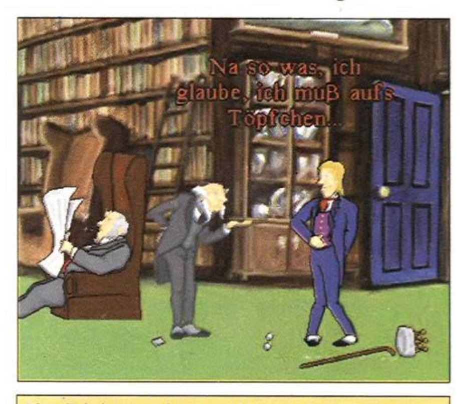

Piers' Verlobte ist nur schwer zum Schweigen zu bringen.

Im Vorgarten pflückt Fenshaw die Baldrianpflanze und macht sich auf den Weg in den hinteren Garten. Dort trifft er Mirabella, mit der er einige Nettigkeiten austauscht. Am Ende des Gesprächs bittet er sie, ihm den Verlobungsring wiederzugeben, was sie allerdings verweigert. Da braucht sich Piers allerdings auch nicht zu wundern. Wenn eine Frau es erst einmal geschafft hat, einen akzeptablen Mann an die Kette zu legen, läßt sie so schnell nicht wieder los. Statt dessen fordert Mirabella Piers auf, ihr eine Tasse Tee zu besorgen. Piers begibt sich pflichtschuldigst ins Haupthaus, um der alten Magd in der Halle die Wünsche seiner Verlobten mitzuteilen. Da die Domestikin offensichtlich nur allein arbeiten kann, läßt er sie gleich wieder in Ruhe, und als er kurz darauf ins Haus zurückkehrt, steht der Tee schon bereit. Die Tasse und der Zementkuchen verschwinden ebenfalls in seinen offensichtlich magisch vergrößerten Anzugtaschen, wobei der Kuchen sicherheitshalber in der Zigarettendose eingelagert wird. Wer möchte schon die Tasche voller Krümel haben? Da der Tee jetzt sowieso schon kalt ist, kann er sich auch erst einmal anderen Dingen zuwenden.

Als er nochmals einen Blick in seine Brieftasche wirft, entdeckt er, neben Kleingeld und Visitenkarte, auch eine Mitgliedskarte vom „Club der Hochwohlgeborenen". Diesem gilt sein nächster Besuch.

### Club der Hochwohlgeborenen

Im Club der Hochwohlgeborenen nimmt Piers als erstes die Schnupftabakdose vom Tisch, bevor er sich ins angrenzende Zimmer begibt. Dort trifft er den Golf spielenden Graf Lytton, den er in ein Gespräch verwickelt. Der etwas hochnäsig wirkende



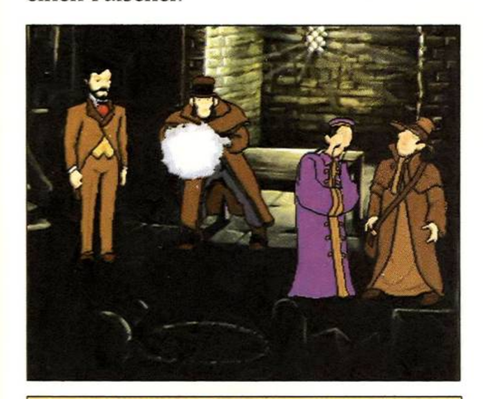

Plötzlich hat es der gute Mann sehr eilig...

Blaublüter bittet ihn, seinen Butler zu informieren, daß ihm jetzt der Sinn nach Port stehe. Piers macht sich auf den Weg in die Vorhalle, um den Butler zu instruieren. Bevor er ihn anspricht, füllt er aber den Feigensaft ins Weinglas, um dem arroganten Lytton eins auszuwischen.
Nachdem der Butler den Port abgeliefert hat, verschwindet der Graf ganz plötzlich, und Piers kann sich die Visitenkarte auf dem Boden schnappen. Nun wendet er sich an die verbleibenden Clubmitglieder, um sie um etwas Geld anzuhauen. Da sich die Angelegenheit etwas schwieriger als erwartet gestaltet, schlägt Fenshaw eine Wette vor, bei der die Gewinnchancen extrem hoch seien. Obwohl die Wette, sein eigenes Gewicht in Schmalz zu essen, recht verlockend klingt, ist Piers im Hinblick auf die Langzeiteffekte nicht so recht überzeugt. Plötzlich springt sein Widersacher Kingpeace ins Bild und fordert ihn zu einer Wettfahrt heraus. Wettfahrt? Na, warum nicht? Piers läßt sich auf ein Rennen zur Dinsey-Insel innerhalb einer Woche ein. Das ist doch ein praktisches Reiseziel. Das benötigte Schiff bekommt er allerdings nur, indem er es bei einer anderen Wette gewinnt. Dazu benötigt er eine Sporting-Times, die es am Bahnhof beim Zeitungsjungen zu kaufen gibt. Mit dem Blatt im Gepäck kehrt Piers in den Club zurück und

präsentiert den anderen Mitgliedern die aktuellen Vorankündigungen für Pferderennen. Er schlägt eine Pferdewette vor, und alle steigen darauf ein. Er setzt auf „Faules Fohlen“, ein sehr vielversprechendes Pferd.

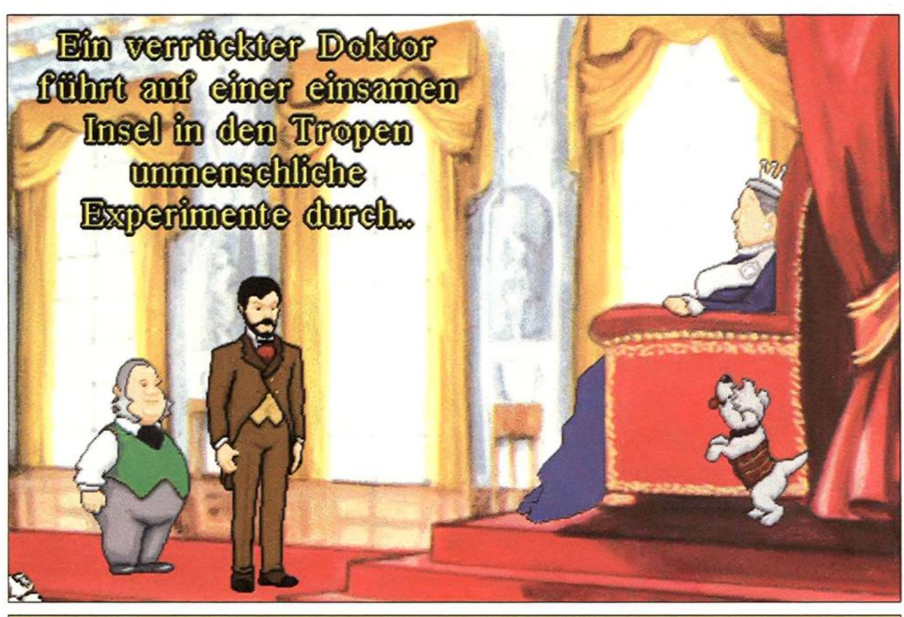
## Kneipenbummel mit Folgen

Um seine Chancen etwas anzuheben, informiert sich Fenshaw bei Mossop über stadtbekannte Halunken. Der Diener empfiehlt ihm eine Kneipe in Whitechappel. Dort trifft Fenshaw im Hinterzimmer einen Fälscher.



Der Keller-Künstler ist durchaus nicht unbegabt.

Da er dessen Arbeit noch nicht bezahlen kann, muß er sich jetzt doch mal ernsthaft um den Verlobungsring kümmern. Beim Verlassen der Kneipe leiht Piers dem Arbeiter sein Taschentuch, damit dieser sich die Hände reinigen kann. Den Schleim am Tuch reibt er an die Teetasse.
Bevor Piers zu Mirabella geht, schaut er noch kurz zu Hause vorbei und tauscht den Baldrian bei 73 gegen eine Maus ein. Seiner Verlobten, die immer noch im Garten herumsitzt, reicht Piers die eingeschmierte Teetasse, die sie zusammen mit dem Ring gleich wieder wegwirft, als er ihr anschließend die Maus zeigt. Bevor er sich aus dem Staub macht, greift er sich natürlich den Ring.
Bevor er in die Kneipe zurückkehrt, will er noch etwas über Schiffe erfahren, also steuert er den Hafen an.
Dort informiert er sich über die Reisemöglichkeiten und erfährt gleichzeitig von der Seeblockade und Käpt'n Nematode. Da er Hilfe bei der Überwindung der Blockade braucht, begibt er sich in den Palast, um die Unterstützung der Königin zu erbitten.
Nachdem Piers mit der Visitenkarte von Graf Lytton an den Wachen vorbeigekommen ist, begibt er sich in den Thronsaal und erhält, nachdem er der Königin von seinen Sorgen erzählt hat, ein Empfehlungsschreiben und ein Dokument, das ihm durch die Blockade helfen sollte.




Die Königin sollte immer informiert sein.

Nun beauftragt er den Fälscher in der Kneipe, die Ausgabe der Sporting-Times zu modifizieren, und bezahlt mit dem Ring. Da der Fälscher etwas Zeit benötigt, begibt sich Fenshaw zum Zeitvertreib ins Königliche Institut der Wissenschaften.

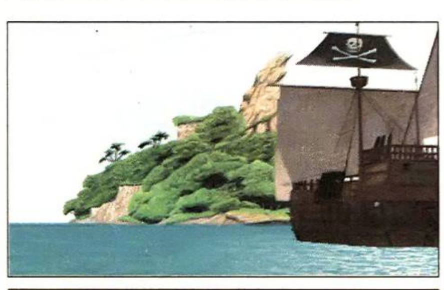
## Im Königlichen Institut der Wissen schaften

Mit der Statue aus seinem Arbeitszimmer überzeugt Piers den Kustos davon, daß er Kunstsammler ist und vorgelassen werden darf.



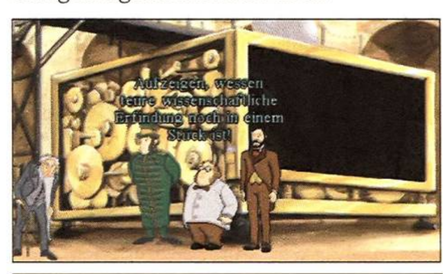
Der Kustos des Institutes muß überzeugt werden, daß Piers ein Kunstfreund ist.

Im Saal wird er Zeuge einer Diskussion zwischen Professor Tipple und einigen Wissenschaftlern, die dessen Projekt, zum Mond zu fliegen, für Humbug halten. Nachdem Piers eine Lochkarte in der Maschine ausprobiert hat, nimmt er sich eine weitere, um sie zu Hause von 73 bearbeiten zu lassen.



Der Vorläufer der Playstation mit etwas besserer Grafik.

Sobald er diese „bearbeitete“ Karte in den Automaten geladen hat, läßt dessen Leistungsfähigkeit merklich nach.




Prof. Tribble neigt zur Schadenfreude...

Tipple scheint dadurch etwas verwirrt und fragt Fenshaw, ob er ihn zum Mond begleiten wolle. Er solle ihn am Nachmittag besuchen, um mehr zu erfahren.

## Bei Professor Tipple




Fachsimpelei über die Haltbarkeit von handelsüblichen Dienern.

Natürlich ist Fenshaw neugierig und sucht das Haus des Professors am Nachmittag auf. Dieser fordert ihn auf, ihm Vitriol, eine Fernbedienung und ein Bauernfrühstück zu besorgen. Obwohl eine Tätigkeit als Laufbursche eigentlich unter der Würde eines englischen Lebemanns ist, macht sich Fenshaw auf den Weg. Das Vitriol und die Fernbedienung bekommt er in der Scheune, das Bauernfrühstück vermutet er in der Kneipe. Auf geht's.

## Gene Machine


Die Männer wollen alle dasselbe, nämlich die Kamera.

### Einmal Whitechapple und zurück

In der Kneipe holt Piers die Zeitung ab und bekommt beim Wirt das Bauernfrühstück, nachdem er sich mit einem sehr schmackhaften Drink gestärkt hat. Gegenüber der Kneipe betritt Piers das Bordell. Er drückt der netten Dame am Eingang das Empfehlungsschreiben der Königin in die Hand, woraufhin er nach oben gelassen wird. Dort behauptet er Kunigunde gegenüber, daß er vom Film sei und sich ihre Kamera ausleihen müsse.
Das benötigte Blitzpulver mischt er im Inventar aus Schnupftabak und Whiskey. Bevor das Essen kalt wird, macht er sich auf den Weg zu Tipple. Nachdem dieser das Essen erhalten hat, macht er auf einmal Zicken und will Piers nicht mehr mitnehmen. Piers überzeugt ihn schließlich davon, daß er zu Studienzwecken auf den Mond muß, um Fotos von der Erde zu machen. Da alle Vorbereitungen erledigt sind, kann es endlich losgehen.

### Mit der Rakete zum Mond

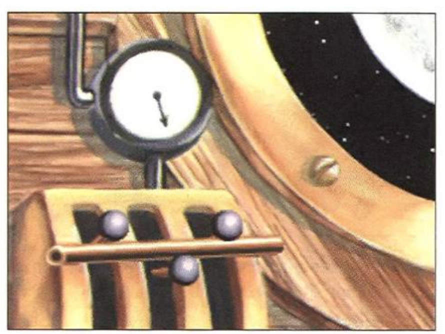


Offensichtlich wurde dieses Gefährt von der Aeroflot gesponsert.

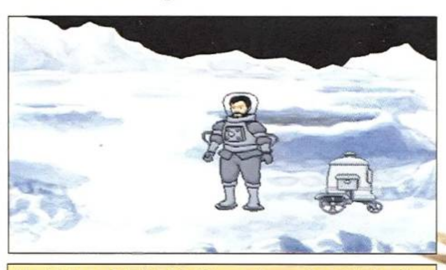
In der Rakete erfährt Piers, daß sie den Mond verfehlen werden, wenn der Kurs nicht korrigiert wird.


Während alle den Flug genießen, muß Piers arbeiten.

Also schnappt er sich den Hammer, schlägt an der Wand ein Sauerstoffrohr ab und macht sich an der Steuerung zu schaffen, bis der Mond im Zentrum des Fensters zu sehen ist.


Nur wenn die Hebel in dieser Position bleiben, wird der Mond erreicht.

Nun fixiert er die Position mit dem Rohr und vertreibt sich die Zeit bis zur Landung mit dem Diebstahl des Spatens und des Weltraumanzuges.


Ein kleiner Schritt für Piers, ein großer Schritt für die Käseindustrie.

Nachdem Piers und der Roboter das Schiff verlassen haben, stellt er die Kamera auf und macht ein Foto von der Erde. Nun begibt er sich mit dem Roboter in die östliche Höhle. Da eine Schlucht den weiteren Weg versperrt, steuert er den Roboter auf die andere Seite. Dazu bedient er die Steuerung und schaut durch das Loch in der Wand. Nun wird der Roboter so an den Steinen vorbeigelenkt, daß er ganz in Norden nach rechts fahren kann. So auf den Weg gebracht, fährt der Blechkumpan auf der anderen Seite der Schlucht eine Steinsäule um, so daß sie eine Brücke bildet, auf der Piers hinüber gelangen kann.


Der Roboter hat sich als brauchbar erwiesen.

In der Höhle gräbt er nach Mineralien und findet einen Klumpen Phosphat. Zurück in der Rakete, glaubt Tipple nicht, daß auf dem Mond kein Käse zu finden ist, und übergibt Piers einen Käsebohrer, um nach dem schmackhaften Milchprodukt zu fahnden Auf was für einen Wissenschaftler hat sich Piers da bloß eingelassen? Vor dem Schiff benutzt er den Käsebohrer, um etwas Phosphat aus dem Klumpen zu lösen. Mit diesen Resten ist Tipple davon zu überzeugen, daß sein Unternehmen keinen Erfolg hatte, und läßt sich zur Rückreise bewegen. Der fehlende Sauerstoff wird von Piers durch Verbinden des Phosphats mit Vitriol hergestellt. Nun geht es zurück zur Erde.



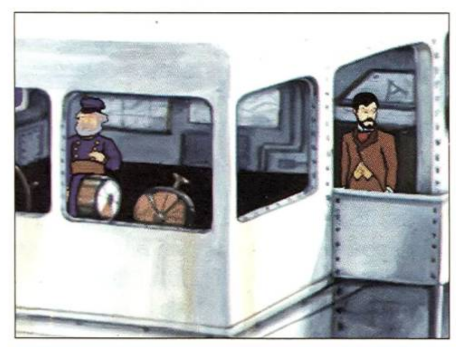


Runter kommen sie alle...

Dort angekommen, macht sich Piers auf den Weg in den Club, um die Wette einzulösen.

## Reise ins Ungewisse

Nachdem Piers die Anwesenden mit der modifizierten Zeitung von seinem Sieg überzeugt hat, erhält er das Schiff SS Faregate, das im Hafen auf ihn wartet. Ein Glück, daß niemand aus dem Club auf der Rennbahn war.
Der Hafenmeister will Piers nicht ablegen lassen, obwohl der ihm das Siegel der Königin zeigt. Also spricht Fenshaw ihn auf seine Rauchgewohnheiten an und überläßt dem Meister schließlich die Zigarettendose samt Inhalt. Nach ein paar Zügen vom Fruchtkuchen genehmigt dieser die Abfahrt und überläßt Piers sogar eine Weltkarte.



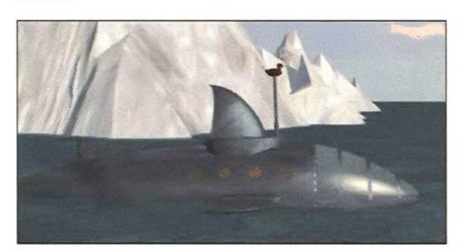
Der Kapitän denkt, doch wer lenkt?

An Bord begibt sich Piers auf die Brücke zum Kapitän und unterhält sich mit ihm. Nachdem er ihm die Weltkarte ausgehändigt hat, erfährt er, daß an Bord eigentlich einige Reparaturen ausgeführt werden müßten, so daß das Schiff derzeit nur langsam vorankommt. Da Piers es eilig hat, macht er sich daran, diese Mißstände auf eigene Faust zu beheben. Der Bootshaken, der neben den Treppen lehnt, die unter Deck führen, paßt ungefaltet in seine erstaunlich geräumige Anzugtasche, in der er auch bleibt. Unter Deck durchsucht er den ersten Raum und entwendet dem ausgestopften Stachelschwein eine Nadel. Der Dudelsack am Boden fällt ebenfalls seinen klebrigen Fingern zum Opfer, bevor er sich wieder an Deck begibt. Am Heck des Schiffs begibt er sich in den Maschinenraum, wo er Ölkanne und Schraubendreher einsackt. Mit der Nadel des Stachelschweines ersetzt er die fehlende Nadel am Manometer und stellt fest, daß der Kessel zuwenig Druck hat. Er erinnert sich, bei den Kabinen ein zischendes Rohr gesehen zu haben, und besorgt sich etwas Dichtband. Da er seinen Diener bis dato kaum sinnvoll beschäftigen konnte, beauftragt er ihn mit dem Diebstahl der Fahne, die vor der Brücke hängt. Mit diesem Lappen kann er nun das Loch im Rohr neben der Kabinentür abdichten. In der Kabine schraubt er mit dem Schraubendreher das Bullauge heraus und nimmt das Glas mit. Auf dem Deck vor der Treppe zum Maschinenraum spricht er den Matrosen an und wird um ein Haar von dessen Kautabakresten getroffen. Jetzt ölt er die Bootswinde ein, schwenkt sie mit dem Bootshaken nach rechts und legt das Bullaugenglas über das Loch im Boden. Als er den Matrosen ein zweites Mal anspricht, spuckt der wieder wie ein Lama. Nun prallt der Sabber allerdings am Haken der Winde ab und tropft auf das Glas. Im Maschinenraum kann Piers mit diesem Schleim das Ventil des Kessels wieder auf Vordermann bringen. Nach erneutem Studium des Druckmessers wird der Blasebalg betätigt, und das Schiff nimmt wieder Fahrt auf. Nach kurzer Zeit trifft es auf die ersten Eisberge.



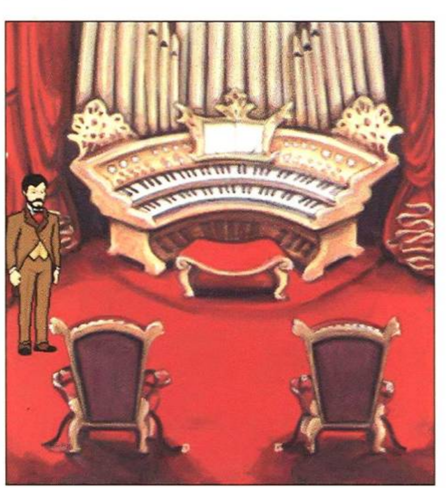
In diesem Gebiet lauern titanische Gefahren.

Piers läßt das Schiff an einer Eisscholle halten und erkundet diese mit seinem kurzen Begleiter. Als beide den Eisberg durchquert haben, entdecken sie Käpt'n Nematodes Kahn. Bei einer recht übereilten Besichtigung werden die beiden von Nematode entführt.



Ein als U-Boot getarnter Hai, der Piers und Mossop gefressen hat.

Ein Gespräch mit diesem läßt den Schluß zu, daß er zu viele Jules-Verne-Bücher gelesen hat und sich für Käpt'n Nemo hält. Ebenfalls behauptet er, auf der Suche nach Atlantis zu sein. In der Festung Nematodes angekommen, laufen Piers und Mossop durch die Gänge, bis sie zu einer Orgel kommen. Als Piers versucht, seine musikalischen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen, pustet das Instrument einen Stapel Briefe heraus.

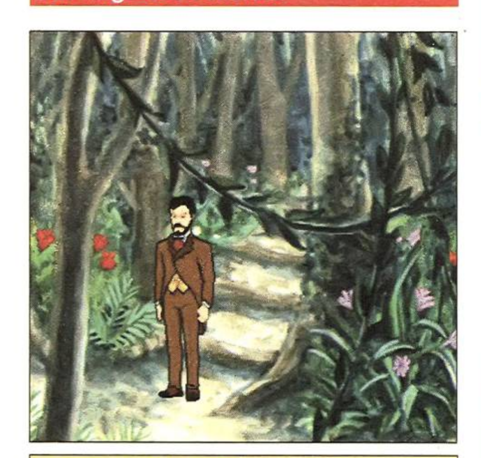


In den Röhren verbirgt sich der Schlüssel zu Käpt'n Nematodes Geheimnis.

## Gene Machine

Diese steckt Piers eilig ein und verläßt den Raum. Im nächsten Zimmer leiht er den Taucheranzug aus und schaut sich das Bild an der Wand an. Nun ist es an der Zeit, die Briefe zu lesen. Aus ihnen geht hervor, daß Nematode versucht, Atlantis zu finden, um eine Meerjungfrau kennenzulernen. Als Fenshaw den Kapitän erneut anspricht, läßt der ihn gegen das Versprechen laufen, die sagenhafte Stadt aufzustöbern. An Bord des Schiffs zeigt Piers dem Kapitän das Foto aus dem All und macht sich gen Süden auf den Weg.

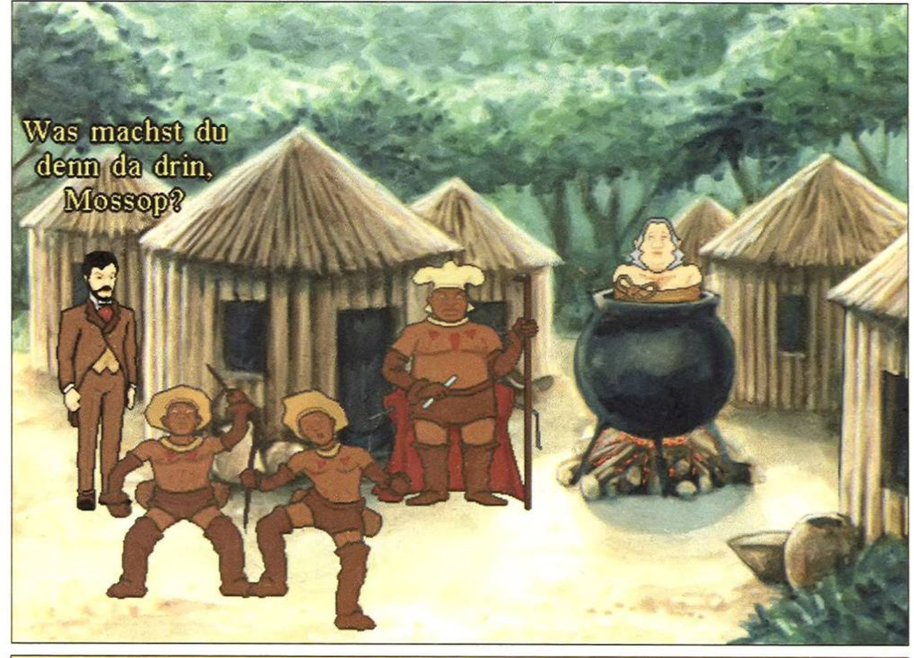
### Das Auge des Panthers



Hier wächst das begehrte Efeu in Massen.

Da Diener recht preiswert sind, schickt Fenshaw Mossop los, um die Insel zu erkunden. Als der treue Lakai lange Zeit nicht zurückkommt, muß Piers sich selber auf den Weg machen. Als Waffe steckt er am Strand einen Stein ein. Im Dschungel erreicht er über einen Pfad den Bergsee. Dort pflückt er ein paar rote Beeren

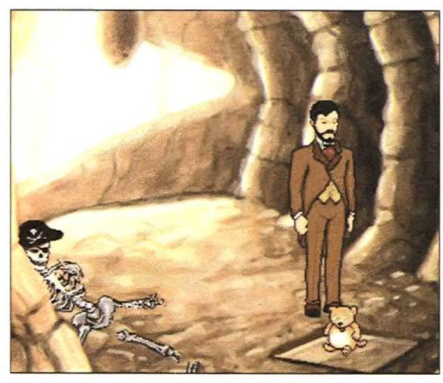






Mossop schafft es, sich vor der Arbeit zu drücken...

und macht sich wieder auf in Richtung Busch. Dort findet er ein paar Efeuranken, die er ebenfalls einsammelt.
Weiter östlich entdeckt er ein Eingeborenendorf, in dem sich Mossop versteckt, um sich vor der Arbeit zu drücken. Solche



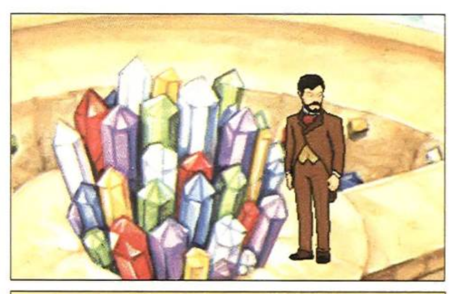
Auf dieser Platte sollte das Faultier besser sitzenbleiben...

Unart ist man von dem Kerl gar nicht gewohnt.
Als echter Brite, der potentielle Kolonialgebiete auf den ersten Blick erkennt, bastelt Piers in aller Eile ein Geschenk für den Häuptling. Aus dem Stein, den Beeren und dem Efeu entsteht ein Kunstwerk, das den Häuptling zufriedenstellt. Als erste Gegenleistung erhält Piers einen Eingeborenen als Führer zu den Schlangenhöhlen. Der eher zurückhaltende Abenteurer, den Piers unterwegs trifft, benötigt sein Schwert nicht mehr und überläßt es großmütig dem englischen Kollegen. Damit schneidet dieser eines der Faultiere von den Efeuranken ab und steckt es ein. Nachdem Piers es auf der kleinen Bodenplatte vor der mehr als offensichtlichen Falle abgesetzt hat, kann er diese gefahrlos überqueren und gelangt in die Schlangenhöhle.

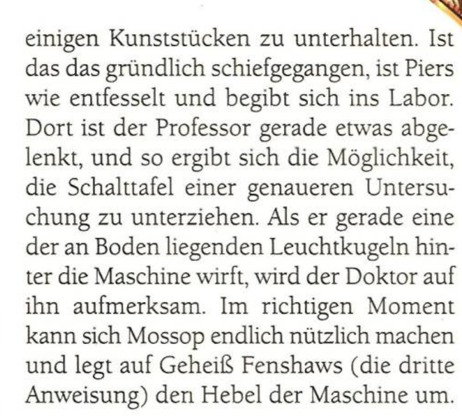


Der Eingang der Schlangenhöhle ist recht gut zu erkennen.

In dem nun folgenden Raum versperrt ein Lava-Strom den Weg. Der Stöpsel in der Decke verrät, daß darüber eine gigantische Badewanne liegen muß. Piers begibt sich wieder an den Bergsee und taucht dort nach dem Stöpsel. Nachdem er ihn gezogen hat, eilt er zurück in die Schlangenhöhle. Das herabfließende Wasser hat die Lava erkalten lassen, und sie steht einer weiteren Erkundung der Höhle nicht mehr im Weg. Das angrenzende Gewölbe ist übersät mit Kristallen, und Piers schnappt sich einen blauen Klunker aus der Mitte. Das nächste Tor führt direkt nach Atlantis.



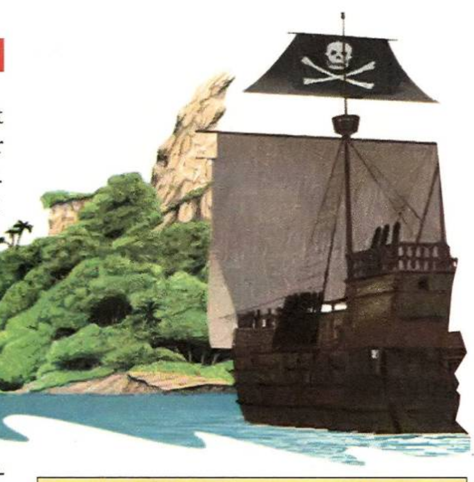
Ein Haufen bunter Steine, doch nur einer ist locker.



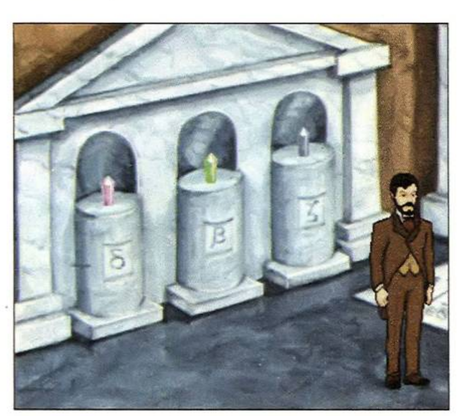


## Atlantis

Nach einer kurzen Wanderung erreicht Piers einen vorsintflutlichen Aufzug, den er mit der Ölkanne wieder in Schuß bringt. Nachdem er das Gerät ausprobiert hat, setzt er seinen Weg fort. Im Nordwesten entdeckt er in einem alten Stadion einen einzelnen Kristall, der unbewacht ist und auch nicht mehr lange frieren muß, da er in Piers warme Tasche wandert. Nordöstlich des Zentrums befindet sich der Thronsaal, wo bereits vier Klunker warten. In der Eingangshalle werden die Steinsockel mit Kristallen besetzt, und zwar in der Reihenfolge, wie es im Gewölbe auf den Kristallen zu lesen war (v.l.n.r.: lila, grün und blau).



Anders als erwartet nähert Piers sich der Insel.



In dieser Anordnung öffnen die Kristalle das Tor zu Atlantis.

Als Piers jetzt den Raum gen Osten verläßt, trifft Nematode ein, der zwar nicht begeistert ist, daß alle Meerjungfrauen offensichtlich ihren freien Tag haben, Piers aber trotzdem die Karte zur Dinsey-Insel überläßt. Zurück im Dorf, kann Piers den Häuptling mit einer Zuckerstange (dem einzelnen Kristall) dazu bewegen, Mossop wieder zum Arbeitsdienst zu schicken.

An Bord der MS Faregate übergibt Piers dem Kapitän die Karte, und das Schiff setzt sich in Richtung Dinsey-Insel in Bewegung. Unterwegs trifft unser Abenteurer seinen alten Freund Kingpeace wieder, der sich anbietet, Piers samt Begleitung mit zur Dinsey-Insel zu nehmen.




Dieser Wunsch konnte prompt erfüllt werden.

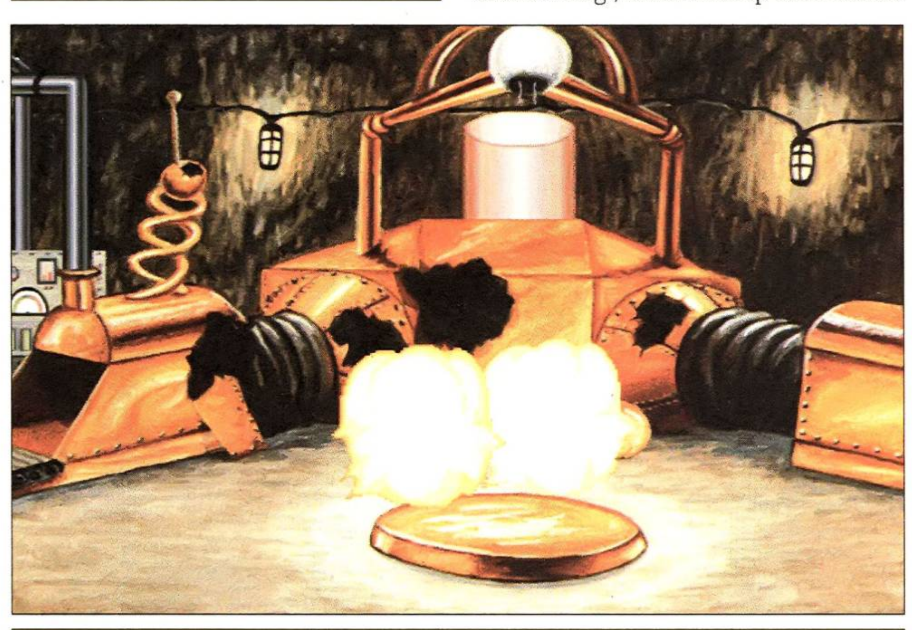
Nachdem Piers das Angebot dankend angenommen hat, erreicht er kurze Zeit später die Insel. Quasi wie gefesselt lauscht er den Ausführungen Professor Dinseys, der eine leichte Aversion der Realität gegenüber erkennen läßt. Nach dieser Vorführung machen Fenshaw und sein Diener es sich in einem kleinen Käfig bequem. Da es für Piers eine unerträgliche Vorstellung wäre, die Nacht mit Mossop in einem so engen Zimmer zu verbringen, spricht er das Tentakel an, das hinter der Wache wohnt.

Nach dem mehr als erschöpfenden Gespräch bittet Piers den Wächter, ihn mit einigen Kunststücken zu unterhalten. Ist das das gründlich schiefgegangen, ist Piers wie entfesselt und begibt sich ins Labor. Dort ist der Professor gerade etwas abgelenkt, und so ergibt sich die Möglichkeit, die Schalttafel einer genaueren Untersuchung zu unterziehen. Als er gerade eine der an Boden liegenden Leuchtkugeln hinter die Maschine wirft, wird der Doktor auf ihn aufmerksam. Im richtigen Moment kann sich Mossop endlich nützlich machen und legt auf Geheiß Fenshaws (die dritte Anweisung) den Hebel der Maschine um.



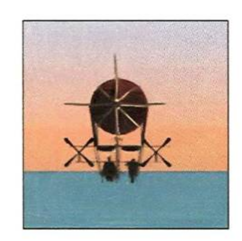
Noch nie standen sie sich so nahe...

Während sich der Professor in seine Einzelteile zerlegt, lassen Mossop und Piers die gefangenen Wesen im Vorraum frei, schnappen sich das Fluggerät vor dem Eingang und fliegen in die untergehende Sonne. Das Abenteuer ist überstanden und die Welt gerettet.



Mit diesem Gerät wird kein Unheil mehr angerichtet.





Der Held und sein Helfer fliegen in den Sonnenuntergang.

# MUTATION OF J.B.

**Auf dem Planeten Ladea gibt es Probleme, die offensichtlich nur durch eine auf der Erde erfundene IQ-Maschine behoben werden können. Und so werden zwei Auserwählte auf eine möglicherweise mehrere Jahre dauernde Mission geschickt, um die Maschine zu finden und nach Ladea zu bringen. Die beiden sollen sich unter das Volk mischen und verdeckt ermitteln. Sie sind Ladeas letzte Hoffnung.**



Fünf Jahre später kommt ein kleiner Junge namens Johnny Burger in dem Örtchen Coollake an, wo er seine Ferien bei seinem Cousin Emanuel verbringen möchte. Einst hatte er sich zwar geschworen, nie wieder bei Emanuel Urlaub zu machen, nachdem dieser ihn einmal für eine Woche in einen Schrank gesperrt hatte, aber die Zeit heilt alle Wunden, und Johnny hofft, daß Emanuel sich inzwischen geändert hat. Als er an dessen Wohnwagen ankommt, ist sein Verwandter aber nicht da, es hängt nur ein Zettel mit einer Entschuldigung an der Wand. Plötzlich erscheint ein Mann, der sich als Professor Foogl zu erkennen gibt und ebenfalls Emanuel sucht. Da dessen Rückkehr ungewiß ist, bietet Johnny seine Hilfe an und bekommt prompt einen Job angeboten, bei dem er 500 Mark verdienen kann. Für diesen Betrag würde er praktisch alles tun, aber er muß dem Professor lediglich als Testperson für eine neue Erfindung zur Verfügung stehen. Begeistert willigt er ein und folgt Professor Foogl in sein Labor. Hier wird nun alles vorbereitet. Johnny begibt sich in einen Kasten, dem ein kleiner Kasten mit einem Ferkel gegenübersteht.

Derweil beobachtet sie einer der Außerirdischen, der nun sicher ist, im Professor den richtigen Mann für die IQ-Maschine gefunden zu haben, und beschließt, ihn zu entführen. Just als Foogl die Maschine in Betrieb nimmt, verpaßt ihm das Alien einen leicht überproportionierten Betäubungsstrahl, der den Professor nicht nur lahmlegt, sondern auch noch sein Gedächtnis auslöscht, was zur Folge hat, daß er die Maschine nicht mehr bedienen kann und die Knöpfe verfehlt. Die katastrophale Fehlbedienung führt zu einer beachtlichen Mutation: Johnny verwandelt sich in ein Ferkel. Als er wieder zu sich kommt, ist der Professor verschwunden, und so geht er enttäuscht zu Emanuels Wohnwagen, um die Sache erst einmal zu überschlafen. Als er am nächsten Morgen wieder erwacht, sieht er das Malheur im Spiegel und verliert gleich wieder das Bewußtsein. Hier ist wirklich eine Schweinerei im Gange...


Die Mutation von J. B. nimmt ihren Lauf.



Emanuels Heim im Bauwagen-Stil.

Wieder aus der Ohnmacht erwacht, geht Johnny in den Wohnwagen und schnappt sich aus der Schublade im kleinen Schränkchen einen Magneten und einen elektrischen Schraubenzieher. So bewaffnet, fühlt er sich gleich viel besser, wenn auch nicht unbedingt „saugut“. Er verläßt den Ort und begibt sich (auf der Karte) zum Haus von Professor Foogl. Drinnen benutzt er den Fahrstuhl und geht oben durch die Tür rechts, wo er die Gummihandschuhe und das Reagenzglas nimmt. In dieses füllt er etwas von der Säure und greift sich anschließend noch die Karte von der Wand. Nun fährt er wieder hinunter und biegt vorm Haus links ab auf den Weg zu Foogls Werkstatt. Hier sitzt ein alter Mann, den er anspricht. Nachdem er seine gesamte Gesprächspalette heruntergeleiert hat, weiß er immerhin, daß der einzige, der mit Außerirdischen zu tun haben könnte, ein Mann namens Fisher ist, der in der Nähe des Flusses wohnt. Dörfliche Gerüchte sind doch was Feines.

Nun geht Johnny zum Weg hinter der Werkstatt und spricht dort mit den Kids. Der eine hat seine Leckereien verlegt, und der andere versucht, ihm die Erinnerung mittels Hypnose zurückzugeben. Kinder sind auch nicht mehr, was sie mal waren. Nach dieser aufschlußreichen Exkursion wandert Johnny



Die Außerirdischen starten die Mission.



Der Dorfklatsch bringt die nächste Spur.

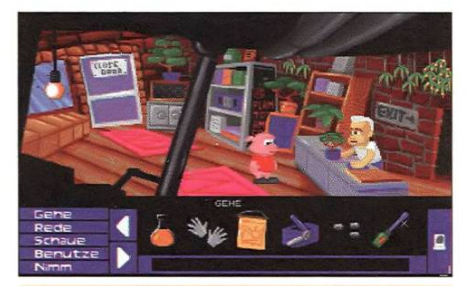


Johnny traut sich zum Haus des Außerirdischen.



Fisher outet sich als Außerirdischer.

in die Suburbs, wo er in einem Busch einen alten Zeitungsartikel findet, der von einer Frau berichtet, die bei einem Wettbewerb den Rekord im Flaschenöffnen aufgestellt hat. Sie soll jetzt in der Karnevalsbranche arbeiten. Johnny spaziert dann zu den Shops, wo er den Antiquitätenladen betritt und mit dem Verkäufer spricht. Dieser behauptet, die ältesten Sachen der Welt zu besitzen. Auf weiteres Nachfragen erklärt der gute Mann sich bereit, Johnny ein paar Handschuhe zu nähen, wenn dieser ihm einen Gipsabdruck der Hand bringt.



Johnny im Blumenladen: Flower Power für Außerirdische.

Auch im Blumengeschäft führt J. B. ein interessantes Gespräch mit dem Verkäufer. Dieser weiß von einer Serie von Einbrüchen in seinen Laden zu berichten. Allerdings sei niemals Geld gestohlen worden, sondern immer nur eine bestimmte Pflanze - höchst ungewöhnlich. Johnny verläßt das Geschäft und geht durch das Tor zu den anderen Shops. Hier hängt ein Plakat an der Wand, das er mit Interesse studiert. Es handelt sich um die Werbung für einen Verkleidungswettbewerb beim Karneval. Das ist doch was, wenn man sowieso schon aussieht wie ein Schwein. Auf jeden Fall ist diese Veranstaltung ein neuer Ort, an dem Johnny nach Informationen suchen kann.

Aber zunächst will er das Haus von diesem Fisher unter die Lupe nehmen. Als er davor steht, geht er erst einmal rechts daran vorbei. Hier im Garten des vermeintlichen Alienexperten befindet sich ein riesiger mechanischer Fisch, der Johnny unheilvoll zuzwinkert. Der kleine Rüsselträger ist jedoch nicht im geringsten beeindruckt und klettert in das Fischmaul. Im Innern drückt er den Schalter, um den Augenschließer auszuschalten. Nun kann er mit seinem Schraubenzieher die Schrauben lösen und erhält so den Augenschließer.



Der Fisch in Fishers Garten.

Dann läuft er zum Eingang des Hauses und läutet. Fisher erscheint und ist recht übel gelaunt. Johnny versucht zwar mit allen Tricks, etwas zu erfahren, doch Fisher schlägt ihm die Tür vor der Nase zu. Im Inneren des Hauses spielen sich nun seltsame Dinge ab, denn Fisher gibt sich seiner Frau als Außerirdischer zu erkennen. Die glaubt ihm allerdings kein Wort, selbst als Fisher ihr seine grüne, vierfingrige Hand zeigt. Daß ihr das nicht schon lange vorher aufgefallen ist, gibt einem schwer zu denken.

Da Johnny schon mal in der Nähe ist, geht er zum River. Hier findet er es jedoch eher langweilig; er sammelt nur ein paar kleine Steine ein und zerrt unter einem großen Stein einen Wurm hervor, um dann gleich wieder zu verschwinden. Er macht sich wieder auf den Weg zu Foogls Haus. Dort steckt er die alte Zeitung aus dem Briefkasten ein und geht zur Werkstatt. Hier sitzt immer noch der alte Mann, doch Johnny ignoriert ihn einfach und klemmt den Augenschließer unter die Stahltür der Werkstatt, womit diese wie mit einem Wagenheber geöffnet wird. Im Innern steht eine Maschine, die, wie auf dem darüber hängenden Zettel zu lesen ist, Hebel, sprich Brecheisen, herstellen kann. Dazu muß man lediglich ein Stück Metall in die Öffnung legen und die Maschine einschalten.



Foogl hat nicht alle Tassen im Schrank, aber dafür jede Menge anderes Brimborium.

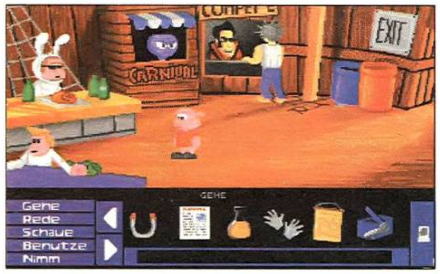
Nun geht Johnny zum Karneval, wo er neben der Bude eine Münze findet, die er sogleich einsteckt. Auf die Oma in der Kartenverkaufsbude redet er so lange ein, bis sie davon überzeugt ist, daß es für dieses Spiel eminent wichtig sei,



## Mutation of J.B.

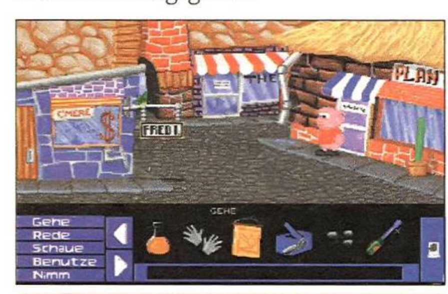
Johnny freien Eintritt zu gewähren. Im Festzelt allerdings ist nichts Besonderes los. Es stehen nur ein paar schräge Typen herum, mit denen Johnny momentan nichts anzufangen weiß, aber immerhin kommt er jetzt jederzeit ins Zelt.

Anschließend sucht er wieder die Geschäfte auf und spricht mit dem Blumenhändler, der von seiner Angst vor den Einbrechern und den finsteren Schatten berichtet. Johnny bietet ihm seine Hilfe an und geht dann zum Antiquitätenladen, wo er den Verkäufer bittet, ihm ein Stück Eisen zu bestellen, was dieser angesichts des stolzen Preises gerne tut. Da Johnny aber gar nicht genug Geld für so ein extravagantes Schmuckstück besitzt, muß er sich etwas anderes einfallen lassen.



Auf dem Karneval hängen schräge Typen herum, da fällt ein Schwein mehr oder weniger gar nicht auf.

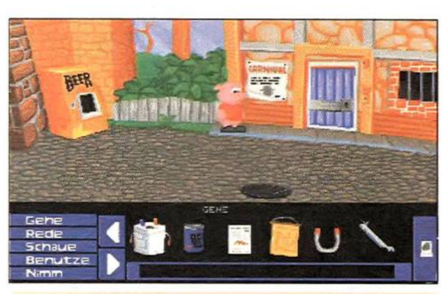
Also begibt er sich vor den Laden und nimmt das Schild „Fred I." mit, denn diese Lieferadresse hat der Verkäufer dem Lieferanten angegeben.



Eine große Auswahl an Geschäften macht das Einkaufen schwer.

Er bringt das Schild zu Foogls Werkstatt und hängt es dort an die Latte neben dem Eingang. Jetzt heißt es nur noch abwarten, bis das Eisen geliefert wird. Die Zeit überbrückt man am besten durch ein gepflegtes Nickerchen. Also geht Johnny zu Emanuels Wohnwagen, hängt dort die Karte vor das Fenster, damit es schön dunkel wird, und legt sich hin. Während dieses erfrischenden Schönheitsschlafs wird bei der Werkstatt das Paket mit dem Eisen angeliefert. Der Lieferant möchte nun natürlich Knete sehen, doch der alte Mann behauptet, er habe die Bestellung bereits vor Jahren aufgegeben und auch damals schon bezahlt. Aus Ehrfurcht vor dem Alter läßt der Lieferant das Zeug da und verschwindet, bevor er noch die Nerven verliert.

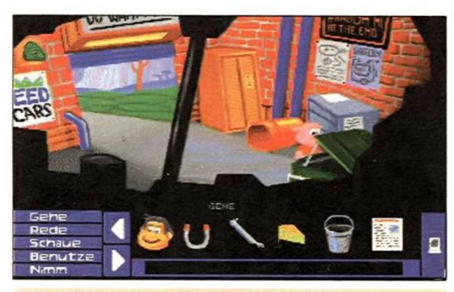
Als Johnny aufwacht, schlendert er erst einmal ein wenig durch die Gegend. Er spaziert an den Geschäften vorbei zu den weiter hinten liegenden Shops, wo ein Bierautomat steht. Er wirft die Münze ein und erhält eine Dose warmes Bier.



Warmes Bier ist nicht nach jedenschweins Geschmack.

Entweder mag er die warme Brühe nicht, oder er weiß, daß er noch zu jung ist, um Alkohol zu trinken; jedenfalls steckt er das Bier in ungeöffnetem Zustand ein. Nun begibt er sich zu Foogls Werkstatt, um nachzusehen, ob das Eisen schon da ist. Er findet das Päckchen und entnimmt ihm den kostbaren Inhalt. Er trägt ihn in die Werkstatt, drückt den Schalter, um das Schließfach zu öffnen, legt das Eisen hinein, schließt das Fach und betätigt den Hebel. Die Maschine beginnt zu arbeiten, und als sie fertig ist, ist Johnny frischgebackener Besitzer eines prima Brecheisens.

Wieder geht er zu Fishers Haus. Er schleicht sich in die Garage, wo er mit dem Brecheisen den Kofferraum des Wagens öffnet, in dem eine alte Autobatterie liegt. Vor dem Haupteingang des Hauses entfernt er anschließend die Fußmatte. Darunter entdeckt er einen Eingang zur Kanalisation, den er ebenfalls mit der Brechstange knackt, bevor die Fußmatte wieder über die Öffnung kommt. Jetzt muß er nur noch an der Tür klingeln. Fisher erscheint und tappt prompt in die Falle. Schnell noch das Gitter auf das Loch schieben, und das fiese Alien ist gefangen, der Weg ins Haus ist frei. Drinnen begibt sich Johnny in die zweite Etage, wo er die linke Tür öffnet. In diesem Raum findet er eine Angel und einen leeren Eimer, beides wird mitge-

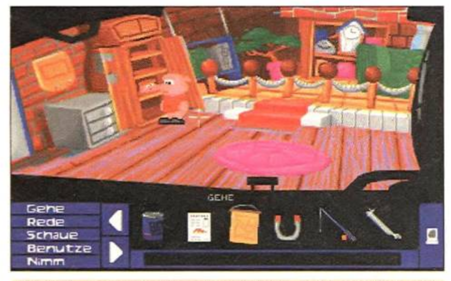


Johnny hat den Kofferraum von Fishers Auto mit dem „Zweitschlüssel" geöffnet.

nommen. Mit seinem Magneten kann er auch noch einen gelben Schlüssel ergattern, der mit Sicherheit von Bedeutung ist. Auf der rechten Seite dieses Raums befindet sich ein weiterer Raum, den Johnny jetzt betritt. Unter dem Teppich findet er einen Zettel mit einem Computercode. Er geht zum Rechenknecht und gibt den Code ein, doch der funktioniert nicht; also muß da noch ein Trick dahinterstecken. Nach kurzer Zeit gelingt es ihm, den Code zu entschlüsseln, er lautet:

Der Code.

Nachdem er den Code in den Computer eingegeben hat, kann er im Nebenzimmer den Schrank öffnen und die Maske entnehmen. Vorher wirft er aber noch einen Blick in das Tagebuch, das Fisher im Computer abgespeichert hat. Er erfährt hier die Vorgeschichte, die in Foogls Entführung mündete, und die finsteren Pläne des Außerirdischen.



Nachdem der Code geknackt ist, geht der Schrank problemlos auf.

Außerdem muß auch noch irgendwo im Haus das zweite Alien gefangengehalten werden.



Am Fluß kann Johnny fischen.



Auch Johnny interessiert sich für Computer.

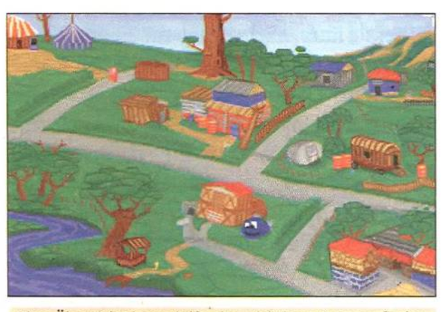
Nach diesen höchst wichtigen Informationen möchte Johnny wieder etwas entspannen und geht zum Fluß, wo er den Wurm an der Angel befestigt und ein wenig angelt. Der Erfolg stellt sich recht schnell ein: Er fängt einen Fisch. Seinen Fang steckt er ein und füllt den Eimer mit Wasser. Währenddessen irrt Fisher durch die Kanalisation, schwört Rache und versucht, mit seinem Heimatplaneten Kontakt aufzunehmen.

Nach dieser kurzen Erholung geht Johnny in die Suburbs und wirft der Katze den Fisch zu. Dann betritt er das alte Haus und rüttelt an der Stange über der Katze, so daß die Eier aus dem Nest fallen und die Mieze betäuben. Nun kann er sie von der Mülltonne stoßen und ein wenig im Abfall stöbern. Dort entdeckt er ein altes Stück Käse und ein paar nicht mehr ganz so leckere Süßigkeiten.



In den heruntergekommenen Suburbs findet Johnny nur Müll, aber auch der läßt sich verwerten.

Und wieder geht's zu Foogls Haus. Dort entdeckt Johnny einen Zettel im Briefkasten, den er an sich nimmt, denn es könnte sich um eine geheime Botschaft handeln. Um das zu klären, galoppiert er zu Emanuels Wohnwagen, öffnet den Boiler, füllt ihn mit Wasser und hält den Zettel über den Wasserdampf, woraufhin tatsächlich eine Schrift erscheint. In dem an Jonathan Foogl gerichteten Brief schreibt ein gewisser G. H., daß er sich im größten Baum der Stadt versteckt halte und auf den Professor warte, dieser möge ihm das neue Seil und ein kühles Bier mitbringen. Johnny spaziert


Eine Übersichtskarte hilft, die wichtigen Orte zu finden.

noch einmal zum Fluß, um den Eimer erneut mit Wasser zu füllen. Man weiß ja nie, wozu man es brauchen kann.

Den Brief bringt er wieder zu Foogls Haus und legt ihn zurück in den Briefkasten, dann geht er hinter die Werkstatt, um ein weiteres Mal mit den Kids zu sprechen. Er gibt Buttleg die Süßigkeiten und bekommt als kleines Dankeschön die Maus, mit der Ray hypnotisiert werden sollte. Dieses Geschenk allerdings war etwas voreilig, denn nachdem die Kids die Köstlichkeiten verzehrt haben, erzählt Johnny ihnen, wo er sie gefunden hat. Dies beschert den beiden einen gewaltigen Brechreiz, und um ihm nachzugeben, verziehen sie sich schleunigst.



Vor dem Karneval muß zuerst die Oma überzeugt werden.

Vor der Werkstatt spricht J. B. ein weiteres Mal mit dem alten Mann und erfährt, wo sich der höchste Baum der Stadt befindet. Doch bevor er dort hingeht, fährt er in Foogls Hütte mit dem Fahrstuhl nach oben. Dort betritt er das rechte Zimmer, zieht die Gummihandschuhe an und nimmt den Draht, der zwischen FMR und FMS verläuft. Damit kehrt er zum Fahrstuhl zurück und fährt hinunter. Unten sucht er das Wohnzimmer auf, schiebt die Schachtel vor dem Schrank weg und öffnet diesen. Im Inneren befindet sich eine Maschine. Das eine Ende des eben requirierten Drahtes verbindet er mit der Maschine und das andere mit dem Aquarium. Diese Aktion besorgt dem Sägefisch einen elektrischen Schlag, der ihn lahmlegt, woraufhin Johnny das lebendige Werkzeug einstecken kann.



Das nächste Ziel ist jetzt der große Baum. Am unteren Ende des botanischen Monstrums sägt er mit dem Fisch einen Ast ab. Das gibt Ärger mit dem Wächter, denn immerhin hat Johnny eine öffentliche Einrichtung beschädigt. Darob ist der Wächter dermaßen mit Meckern beschäftigt, daß er vom Baum fällt und jetzt wieder nach oben kommen muß. Er

## Mutation of J.B.



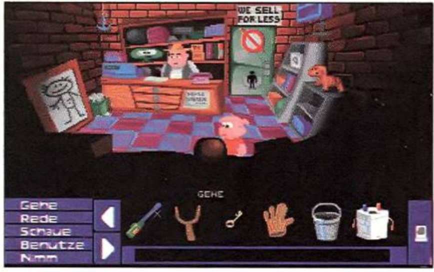

betätigt einen Schalter am Baum, und ein Fahrstuhl kommt herab. Er steigt ein, nennt den Startcode für den Lift (Code A665) und fährt nach oben. Das muß Johnny gleich mal ausprobieren. Auch er drückt den Schalter, woraufhin der Fahrstuhl erscheint.


Die biologisch abbaubare Säge schont die Gewässer, trägt aber zum Baumsterben bei.

Kaum hat er brav das Codewort aufgesagt, geht's auch schon aufwärts. Oben steckt er die Packung Gips ein und redet ein paar Takte mit dem Wärter, bevor er den Fahrstuhl nach unten benutzt, dort den abgesägten Ast einsteckt und zu Fishers Haus geht.


Beim höchsten Baum der Stadt gibt es erst mal Ärger.

Am Hauseingang schüttet er den Gips in den Eimer mit Wasser und füllt mit dem Gemisch den Abdruck, den Fisher beim Sturz in die Kanalisation mit seiner Hand am Rand des Gitters hinterlassen hat. Das gibt einen feinen Gipsabdruck, den er sogleich zum Antiquitätenhändler bringt. Dieser ist überraschenderweise bereit, Johnny einen Handschuh zu nähen, wenn er ihm ein Stück Leder aus dem Lager beim Bierautomaten holt. Er gibt Johnny den Schlüssel zum Lager, woraufhin sich das Schweinchen gleich nach dorthin aufmacht, das Lager öffnet und ein Stück Leder einsteckt. Wieder im Antiquitätengeschäft , hat der Händler den Handschuh bereits fertig und überreicht ihn Johnny im Tausch gegen Leder und den Lagerschlüssel.



Im Antiquitätenladen gibt es massenhaft altes Zeug. Wo stehen denn hier die Neuheiten?

Mit dem neuen Accessoire geht er zu Fishers Haus und öffnet im Erdgeschoß mit dem gelben Schlüssel das Schloß der Panzertür. Dann drückt er den Arm der Bärenstatue nach unten und tapst mit dem Handschuh auf die dafür vorgesehene Fläche. Hinter der Panzertür findet er den eingesperrten Außerirdischen. Er heißt Skepto und ist ein Frectoide - so nennen sich die Bewohner Ladeas. Skepto klärt Johnny über Fisher und alle anderen Probleme auf Ladea auf. Ebenso weiß er zu berichten, daß das Raumschiff, mit dem er gekommen ist, im Dachgeschoß von Foogls Haus geparkt ist. Dann aber übermannt den Häftling der Hunger, und er bittet Johnny, ihm etwas zu essen zu besorgen. Als Speise, die er als Außerirdischer vertragen kann, bietet sich eine Pflanze mit dem wohlklingenden Namen „Solanaceos Ruteros" an.
Zu der Pflanze haben allerdings nur die elitären Mitglieder eines Botaniker-Clubs Zugang. Skepto gibt Johnny einen Ausweis vom internationalen GB-Club, womit es kein Problem sein sollte, das Gewächs zu bekommen. Also macht



Auch auf Ladea hilft eine Karte beim Suchen.

Johnny sich auf den Weg zum Blumenladen. Währenddessen erscheint ein Mann im Trenchcoat vor Foogls Haus und entnimmt dem Briefkasten den ehemals codierten Brief. Es scheint sich um Foogl persönlich zu handeln, denn er macht sich auf den Weg zum Baum.
Im Blumenladen greift sich Johnny sogleich die „Solanaceos Ruteros", was den Händler nicht weiter stört, da ihm der Clubausweis unter die Nase gehalten wird. Und weil Johnny der erste Kunde an diesem Tag ist, bekommt er noch einen superstarken Klebstoff als Prämie. Inzwischen ist der Mann im Trenchcoat beim Baum angelangt und sucht den Wärter auf, dem er das geforderte Seil übergibt. Bloß das Bier hat er vergessen. Er ist äußerst verärgert, daß der Brief nicht verschlüsselt war, doch der Wärter streitet jede Schuld daran ab. Während der Fremde den Baum verläßt, droht er gar mit der Mafia, was den Wachmann jedoch relativ kalt läßt.

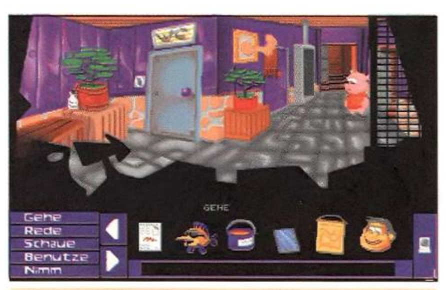


Skepto bedankt sich für seine Rettung mit einer Verkleinerungsmaschine.

Johnny bringt derweil die Pflanze zu Skepto, der dem barmherzigen Samariter als Zeichen seiner tief empfundenen Freundschaft eine Verkleinerungsmaschine überreicht. In der Zwischenzeit ist Professor Foogl längst auf Ladea. Hier wird er dem Herrscher vorgeführt und veranlaßt, eine neue IQ-Maschine zu bauen.
Mit der Gewißheit, einen neuen Freund gewonnen zu haben, geht Johnny in die zweite Etage des Hauses und zieht dort die Maske von Fishers Gesicht auf. Jetzt aussehend wie dieser, geht er ins Bad zu dessen Frau. Der Schlingel kokettiert mit ihr und streicht nebenbei den superstarken Klebstoff auf das Handtuch. Wieder spricht er mit der Dame und reicht ihr das vollgeschmierte Handtuch, damit sie sich abtrocknen kann. Die arme Frau bleibt mit dem Gesicht daran kleben, was Johnny die Gelegenheit verschafft, sich die Hose zu schnappen und das Gummi aus dem Saum zu entfernen. Danach kann er die Maske wieder abnehmen und das Bad verlassen, die Frau kommt bestimmt irgendwie allein klar. Mit dem Gummi und dem Ast in seinem Besitz kann er nun eine prima Schleuder bauen.




Fishers Frau kommt in den Genuß radikaler Kosmetik.




Johnny hat die Geheimräume in Foogls Dachgeschoß gefunden.

Als nächstes besucht er wieder Foogls Haus, und zwar die zweite Etage. Sein Ziel ist der Raum ganz rechts, wo sich ein kleines Mauseloch in der Wand befindet. Davor stehend, benutzt er die Verkleinerungsmaschine, um sich schrumpfen zu lassen. Nun ist er zwar klein genug, um durch das Loch zu passen , im Inneren jedoch trifft er auf eine riesige schlummernde Maus, die den Ausgang zum nächsten Raum versperrt. Sicher wäre es jetzt angebracht, auch die Maus zu verkleinern, doch der Apparat ist nach einmaligem Gebrauch defekt - offenbar ist die Technik auf Ladea ebenso zuverlässig wie die auf der Erde. Den Nager zu wecken, wäre jedenfalls mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit das Ende des kleinen Schweinchens. Also befestigt Johnny das Stück Käse an der Angel und hält es dem Riesenvieh vor die Nase. Dieses beißt schlaftrunken an, und er kann es hochziehen, um dann die Angel zu verkeilen, damit die Maus hängen bleibt. Nun ist das Loch frei, und er kann hindurchschlüpfen. Auf der anderen Seite, in der Küche, wächst Johnny wieder zu seiner normalen Größe. Welch ein Glück, daß das nicht schon im Mauseloch passiert ist!

In der Küche öffnet er den Kühlschrank und stellt die Bierdose hinein. Dann schließt er ihn, wartet, bis das Bier kalt ist, und steckt es wieder ein. Bevor er die Küche durch die hintere Tür verläßt, läßt er noch die Gabel und die Flasche Peperoni mitgehen. Auf dem Flur entdeckt er ein WC. Als er es jedoch aufsuchen möchte, vernimmt er aus dem Innern die Stimme eines Mannes, der um Hilfe bittet - vor allem um Klopapier, damit er endlich die Toilette verlassen kann, bevor er an seinen eigenen Gasen erstickt. Johnny schiebt dem Mann, der sich Rakesh nennt, seine alte Zeitung unter der Tür durch und verschafft dem in Not Geratenen die Erlösung.

Wie nicht anders zu erwarten, ist Rakesh sehr dankbar für die Rettung. Nachdem die beiden sich einen Augenblick unterhalten haben, gibt er Johnny einen Sender, den der nur zu drücken brauche, wenn er Hilfe bei technischen Problemen benötige. Rakesh werde sofort erscheinen, um seinem neuen Freund aus der Patsche zu helfen. Dann verschwindet Rakesh, und Johnny ist wieder allein. Er öffnet die Tür am Ende des Ganges und geht in den dahinter liegenden Raum. Darin befindet sich eine Panzertür, hinter der er das Raumschiff vermutet. Er nimmt noch schnell den Spiegel mit und verläßt den Raum. Inzwischen hat Fisher alias Xerno die Kanalisation verlassen und wird von einem Raumschiff beim Bierautomaten abgeholt. Im Flur benutzt Johnny unterdessen die dritte noch ungeöffnete Tür, um den Geheimtrakt zu verlassen. Er befindet sich wieder im Obergeschoß beim Fahrstuhl, den er auch gleich betritt, um nach unten zu gelangen.

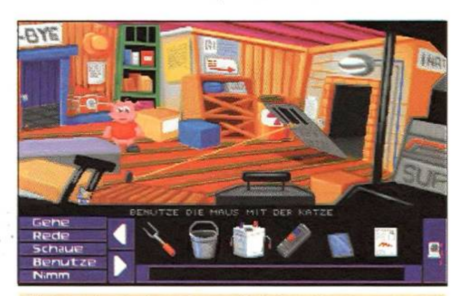
Nun sucht er den bekannten Baum auf, fährt nach oben und probiert vergebens, dem Wächter das Seil zu stibitzen. Er bekommt es erst, nachdem er dem Wächter das kalte Bier spendiert, der es ausgetrunken und einmal kräftig gerülpst hat. Anschließend marschiert Johnny zum Karneval und bittet die Oma, ihm die Flasche mit Peperoni zu öffnen. Sie möchte das eigentlich nicht tun, doch als er den Zeitungsartikel über ihren Rekord erwähnt, wird sie weich. Allerdings behält sie die Flasche und überläßt Johnny nur den Inhalt.

Er trottet nun zum Blumengeschäft und schießt drinnen mit der Schleuder einen kleinen Stein auf die Lampe, die zu Bruch geht und den Raum verdunkelt. Das versetzt den Verkäufer in Panik, und er bittet Johnny, zu gehen. Der tut das zwar, hat aber schon wieder den Schalk im Nacken und befestigt den Spiegel an der eisernen Konstruktion vor dem Antiquitätenladen. Damit kann er ein paar lustige Schattenspiele machen, die der Blumenverkäufer allerdings gar nicht witzig findet. Der arme Mann flieht völlig verängstigt aus dem Laden, Johnny kann wieder hineingehen und die Batterien aus dem Kassettenrecorder klauen.




In den Schatten lauert das Verderben – glaubt der Blumenhändler.

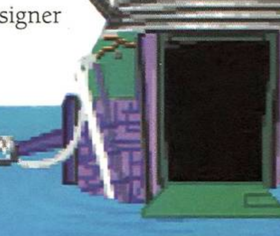
Nun hat er schon fast alles zusammen, was er braucht. Er geht zurück zu Foogls Haus, fährt nach oben und spaziert direkt durch die Tür zu den Geheimräumen. Dort begibt er sich in das Vorzimmer zum Raumschiff und öffnet die mechanische Katze. Er drückt die Batterien in die Öffnung und verbindet das eine Ende seines Seils mit der Katze, das andere mit der Stahltür. Danach steckt er die Gabel in die Steckdose, wozu er sich vorher, mit der ganzen Routine des geborenen Elektrikers, die Gummihandschuhe angezogen hat, und verursacht einen Kurzschluß, der den elektroni-




Die mechanische Katze reißt glatt die Panzertür aus den Angeln.

schen Verschluß der Stahltür entriegelt. Anschließend wirft er die Maus der mechanischen Katze vor, die dann auch prompt losläuft und die Tür aus den Angeln reißt - ganz schön starkes Tierchen, hat sozusagen den Tiger im Tank. Jetzt hat Johnny freie Bahn zum geheimsten aller Räume, in dem er das Raumschiff findet. Dieses sieht allerdings eher aus wie ein Haufen Schrott; die Designer



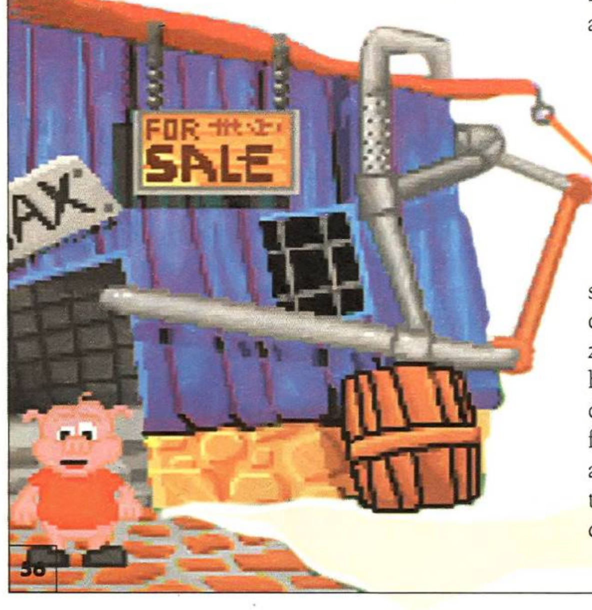


auf Ladea scheinen nicht übermäßig befähigt.
Im Tresor in der hinteren Wand findet Johnny zwei Bücher, die er sofort unter die Lupe nimmt. Der Titel des grünen Buchs lautet: „Wie bedient man ein UFO?“, der des blauen: „Wie baut man ein UFO“.
Nun steht er vor einem unlösbaren technischen Problem. „Technisches Problem“? Da fällt ihm sofort der Sender ein, den Rakesh ihm gab. Schnell holt er ihn heraus und sendet das Signal, das den Typ herbeirufen soll. Es funktioniert, und einen kurzen Augenblick später ist Rakesh da. Johnny gibt ihm das blaue Buch, und schon macht der andere sich an die Arbeit. Allerdings muß er noch den Schalter an der Tür drücken, um das Dach zu öffnen, denn das Raumschiff wird wohl die Höhe des Raumes überschreiten. Nach nicht allzu langer Zeit ist das Flugobjekt fast startklar: Es bedarf nur noch einer funktionierenden Autobatterie.



Johnny und Rakesh bauen das Raumschiff zusammen.

Also kippt Johnny das Glas mit Säure in seine Batterie und übergibt sie Rakesh. Das Raumschiff ist fertig, doch als Johnny es betreten will, muß er feststellen, daß nur Frectoide an Bord zugelassen sind. Etwas enttäuscht geht er in die Küche und legt seine Peperoni in den Mixer, schaltet ihn ein und erhält die Dinger feingemahlen zurück. Das scharfe Zeug in der Tasche, macht er sich auf den Weg zum Karneval. Im Festzelt pirscht er sich an den Wissenschaftler heran und schüttet ihm die zerriebenen Peperoni in die Limonade. Als dieser das Feuerwasser einnimmt, bleibt ihm nichts anderes übrig, als feuerspeiend bewußtlos zu werden. Jetzt kann Johnny die Außerirdischenmaske einstecken.
Zurück beim Raumschiff in Foogls Haus, schaut er sich noch einmal kurz das grüne Buch an, setzt sich dann die Maske auf und ist damit tatsächlich in der Lage, das Schiff zu benutzen. Er bekommt noch unerwartete Unterstützung, denn Skepto möchte nicht ganz ohne soziale Kontakte auf der Erde bleiben und kommt kurzerhand mit.
Zwei Wochen später wird Xerno auf Ladea von seinem Herrscher zur Minna gemacht, da er Foogls Gedächtnis gelöscht habe, wo eine einfache Betäubung ausgereicht hätte. Der Gerügte geht zum Professor, reaktiviert dessen Erinnerungen und gibt ihm eine Woche Zeit, eine neue IQ-Maschine zu konstruieren.



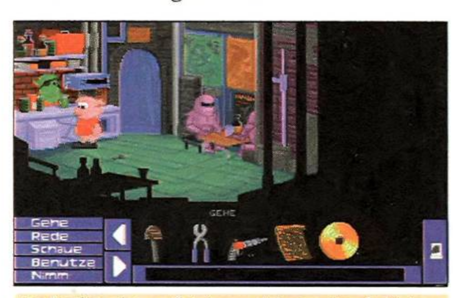


## 8. November 2003: Ankunft auf Ladea



Johnny ist das erste Schwein im Weltall.

Nach der Landung befreit Johnny sich aus dem Raumschiff und sieht sich um. Skepto liegt bewußtlos im Schiff, das leider mit der Spitze nach unten gelandet ist. Am Grab des Automechanikers entfernt Johnny die Grabtafel und benutzt sie sogleich als Schaufel, um sich als Grabschänder zu betätigen und der nun freigelegten Grube einen Werkzeugkasten zu entnehmen. Aus diesem holt er eine Drahtzange und geht dann den Weg entlang. Im nächsten Ort entfernt er mit der Zange ein Stück Draht aus dem Zaun. Nun benutzt er den Schalter am rechten Gebäude. Dieser ist aber defekt, also holt Schweinchen Schlau das Stück Draht heraus und repariert den Schalter, der sich nun benutzen läßt und die Tür öffnet. Der Typ im Innern erweist sich als nicht besonders gastfreundlich und wirft Johnny raus, jedoch nicht, ohne sich die Information entlocken zu lassen, daß man sich im Norden Ladeas befindet. Na, wenigstens ist es der richtige Planet.



Im Earthquake muß Johnny sich vor den Soldaten in acht nehmen.

Johnny kehrt zum Raumschiff zurück und findet dort den jetzt wachen Skepto, der es selbst mal bei dem unfreundlichen Mann versuchen will. Johnny folgt ihm. Nach einigen vermittelnden Worten ist der Kerl etwas gesprächiger und meint, Johnny solle Gono finden, der sich in einer Kneipe namens „Earthquake“ aufhalte. Und weil er ein so netter Außerirdischer ist, gibt er Johnny noch einen Phaser und eine Sicherung. Draußen probiert das Schweinchen den Phaser gleich an einem Eisblock aus, der umgehend schmilzt und eine Maschine freigibt, die zum Teleporter gehört. Es fehlt bloß eine Sicherung, die Johnny zum Glück bei sich hat und einbaut. Dann betätigt er den Schalter, und schon funktioniert der Teleporter wieder. So einfach ist außerirdische Elektronik. Das muß er Skepto erzählen, der sogleich in den Teleporter steigt und ver-



Dem Teleporter fehlt nur eine Sicherung.

schwindet. Johnny tut es ihm nach, und beide erscheinen in einer Gasse voller Mülltonnen. Skepto erklärt sich bereit, die Kneipe ausfindig zu machen und Johnny über die Telefonzelle hinter ihm auf dem laufenden halten, er solle sich derweil Xernos Festung ansehen, aber den Soldaten aus dem Weg gehen.
Dann verschwindet Skepto, und Johnny geht auf die Straße. Dort entdeckt er einen Graffiti sprühenden Vandalen, die besagte Telefonzelle und ein Aerobic-Center, das er betritt. Im Inneren nimmt er den CD-Rohling an sich und verbindet die am Boden liegenden Kabel, bevor er wieder hinausgeht. Vor dem Center redet er mit dem Vandalen, der jedoch nichts Interessantes zu erzählen hat. Also wandert er zurück in die Gasse, wo er mit dem Alien in der Mülltonne spricht. Dieses hätte gerne etwas zu essen und verspricht Johnny, ihm zum Lohn einen Stadtplan zu geben. Johnny geht durch den Teleporter zurück zu dem Laden und betreibt etwas Konversation mit dem Mann, der ihm eine Pflanze gibt, die offensichtlich für die Einheimischen eine Art Nahrung darstellt. Das Grünzeug bringt Johnny dem Mülltonnenbewohner, der verzückt den Plan der Südstadt herausrückt. Auf ihm erkennt Johnny oben rechts Xernos Festung. Das ist sein nächstes Ziel, doch löst er dort prompt Alarm aus. Nachdem er sich für




Was wird denn gerade gedreht? „Ein Schweinchen namens Johnny"?

einen Moment versteckt hat, geht er nochmals hin und betrachtet das Poster an der Wand. Als er wieder die Karte betrachtet, entdeckt er darauf das Filmstudio und macht sich auf den Weg. Dort wird gerade eine Filmszene gedreht. Johnny legt seinen CD-Rohling in den Recorder und nimmt die Szene auf.

Danach ist die Besuchszeit abgelaufen, und er wird des Geländes verwiesen. Er geht jedoch nicht, ohne vorher die CD wieder genommen zu haben. Zurück im Zentrum, hoppelt er zur Telefonzelle, in der es just in diesem Moment klingelt. Es ist Skepto, der die Kneipe ausfindig gemacht hat. Sie liegt im Osten der Stadt. Johnny sieht sie auf seiner magischen Karte und begibt sich dorthin. Drinnen spricht er mit dem Barmann, der




Selbst außerirdische Welten sind klein: Johnny trifft Skepto bei den Rebellen wieder).

ihn jedoch nicht zu Gono und den Rebellen führen kann, da Xernos Soldaten in der Kneipe sind. Am Boden liegen ein paar kleine Steine, die er einsteckt, bevor er sich wieder auf den Weg zu Xernos Festung macht. Dort wirft er die Steine an die Wand, was wieder einmal den Alarm auslöst - für die Soldaten in der Kneipe das Signal, die Lokalität zu verlassen. Anschließend geht Johnny wieder zum „Earthquake" und spricht den Barmann erneut an. Der erzählt ihm, er werde bereits erwartet, und öffnet eine Geheimtür. Dahinter trifft Johnny Skepto wieder.

Der Rebellenführer und seine Kumpane haben eine Idee, wie man in Xernos Festung gelangen kann, um den dort vermuteten Foogl zu befreien: Man müsse sich in einem Mülltransporter verstecken, der zur Festung fährt. Der Ort, an dem sich die Transporter befinden, erscheint auf der Karte, als Johnny das Lokal verläßt. Am Mülltransporterbahnhof spricht er mit dem Wächter. Wenn er ein wenig nachhakt, erfährt er, daß der nächste Transport zu Xerno erst übernächste Woche fällig ist. Das ist viel zu spät, Johnny schleicht frustriert zurück ins Zentrum, betritt das Aerobic-Center und legt dort seine CD in den CD-Spieler. Der Ton der Filmszene ertönt aus dem Außenlautsprecher und erschreckt den Vandalen, der die Flucht ergreift. Nun kann Johnny die vor dem Aerobic-Center liegengebliebene Spraydose mitnehmen. Er geht zurück zu den Mülltransportern und verläßt die Lokalität durch den linken Ausgang auf die Straße. In einer Schachtel findet er eine kleine Dose mit flüssigem Stickstoff, den er neben der Bude des Wächters auf den Boden schüttet. Die leere Dose steckt er in die Maschine, die daraufhin den Geist aufgibt. Johnny erzählt dem Wächter von der kaputten Maschine, der will sich das Malheur betrachten, wobei er die Pfütze am Boden übersieht und zu einer Eisstatue wird, die, T2 läßt grüßen, in tausend Teile zerspringt.



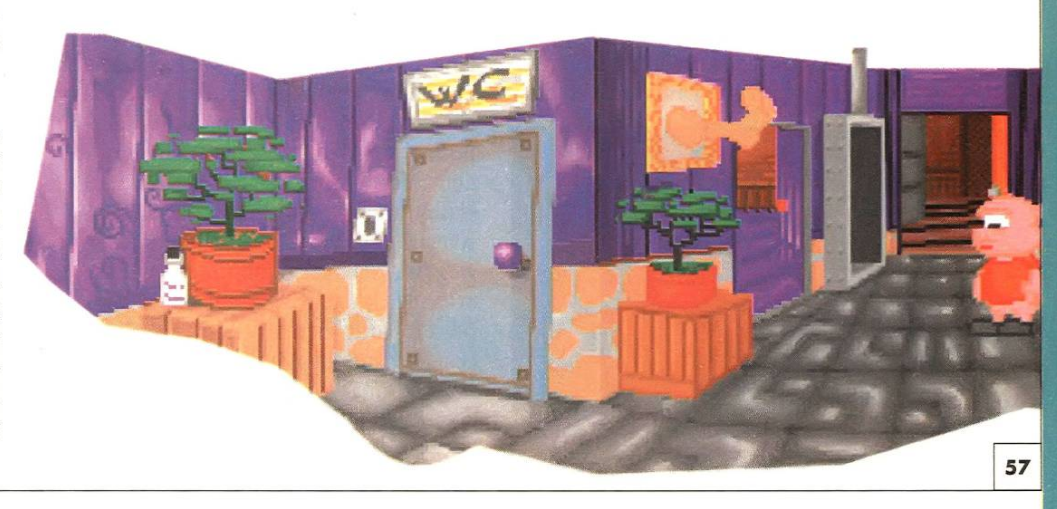

So wird aus einem Wächter ein 1000-Teile-Puzzle.

Wenn Johnny sich die Bude genauer ansieht, entdeckt er dort eine Schablone mit dem Wort „Xerno", die er spontan auf den Lieferwagen drückt, bevor er mit der Spraydose die Buch-

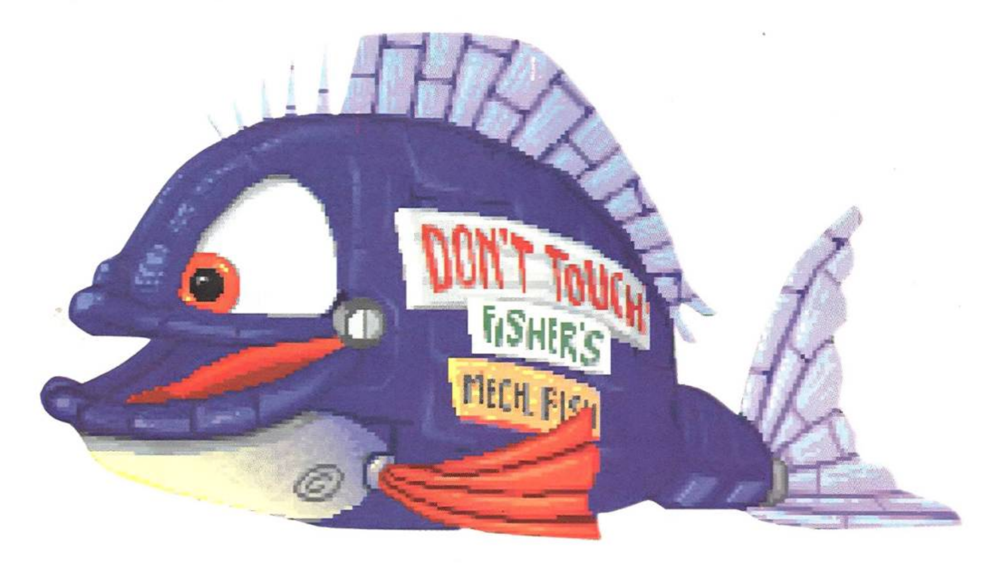



Hinter dem Knast steht ein altes Raumschiff.

staben aussprüht. Dann versteckt er sich im Lieferwagen und wird in Xernos Festung gebracht. Er geht nun zum Knast und verunstaltet mit seiner Drahtzange die Statue. Danach klopft er an die Tür, meldet dem Wärter die Kunstschändung und schlüpft, als dieser verärgert Morddrohungen ausstößt, durch die Tür.



## Mutation of J.B.




Im Innern schlendert er zur hinteren Tür und kann dort ein Gespräch zwischen einem Wärter und einem Gefangenen belauschen. Zurück im Vorzimmer, begibt er sich zum Fenster und läßt verlauten, Gagatello, der Gefangenenwächter, habe das Kunstwerk geschändet. Als er zu dem Gefangenen zurückkehrt, ist der Wächter schon nicht mehr da. Johnny drückt den Schalter zum Öffnen der Zelle. Der Mann ist ihm äußerst dankbar und gibt ihm eine Spritze mit Wachstumsserum, auf das einige Frectodonen angeblich recht allergisch reagieren.
Inzwischen ist Xerno reif für den Psychiater, weil er immer von diesem Schwein träumt.



Xernos Festung scheint uneinnehmbar.

Johnny verläßt das Gefängnis und geht zum Festungseingang. Dort nimmt er die Ölflasche und trägt sie zum Knast. Im Raum vor den Zellen drückt er den Schalter, um die Maschine zu stoppen. Dann ölt er die mittlere Stange und schaltet das Gerät wieder ein, das nun einwandfrei funktioniert. Draußen vor dem



Im Gefängnis kann Johnny ein Gespräch belauschen.

Knast schaut er sich die Statue genauer an und findet einen Haken.
Er eilt zurück zum Festungseingang und benutzt den Aufzug. Oben geht er ins Laboratorium, greift sich die leere Spritze und steckt sie in die Öffnung der



Im Labor gibt es viele merkwürdige Dinge.

daneben stehenden Maschine. Dann pumpt der Östrogen-Spezialist einen Teil des Inhalts seiner Wachstumsspritze in den Blumentopf, woraufhin die Pflanze enorm zu wachsen beginnt. Er reißt ein paar Blätter ab und stopft sie in den Sauger der Maschine, die dann die leere Spritze mit einem giftigen Pflanzenextrakt füllt.

Nun verläßt Johnny das Labor, verbindet im Gang das lose Gummi mit dem Haken unten in der Wand und schießt die Giftspritze auf den Wächter, der im Hintergrund zu sehen ist. Das war jetzt bereits sein zweiter Mord. Langsam scheint es ihm Spaß zu machen, ein Schwein zu sein. Er geht den Flur entlang und zieht die Giftspritze aus dem Leichnam. Dann schiebt er den Kadaver auf die mit einem X markierte Stelle am Boden und drückt den Schalter, der den Alarm auslöst. Er verschwindet schleunigst, denn kurz darauf erscheint eine Wache. Als diese wieder weg ist, schleicht Johnny zum Tatort zurück, stellt sich auf das X am Boden und drückt den Schalter erneut. Nun begibt er sich schnell wieder auf das X, der Wächter erscheint erneut, betritt aber die



Wer dem Wächter eine Grube gräbt, wird ihn tatsächlich los.

Falltür, die sich durch das Gewicht auf dem X öffnet, und stürzt hinein.
Nun kann Johnny die Treppe hochsteigen. Dort sieht er eine Tür mit Foogls Namen, öffnet sie und tritt mutig ein. Endlich, der verrückte Professor ist gefunden. Johnny versucht, Foogl die Bedeutung seiner Rückverwandlung klarzumachen, doch dieser hat kein Interesse daran. Erst als Johnny ihm verspricht, ihn zu befreien und auf die Erde zurückzubringen, erklärt sich der Wissenschaftler bereit, ihn wieder zu „entferkeln“. Leider kommt just in dem Moment eine Wache herein und nimmt Johnny gefangen. Er wird in Xernos Privatgemächer geführt, wo ihm der Führer von seinem Plan erzählt, das Universum zu beherrschen. Alle Schurken haben das Bedürfnis, sich jemandem mitzuteilen. Zum krönenden Abschluß schießt Xerno auf Johnny und bringt ihn mit einer merkwürdigen Waffe in Statuenform. Anschließend wird der vermeintliche Leichnam auf der Müllhalde entsorgt.
Glücklicherweise hatten die Rebellen aus Sicherheitsgründen - oder vielleicht auch aus Mißtrauen - eine Wanze bei Johnny versteckt. So erkennen sie die mißliche Lage des Erdenferkels, und Skepto wird losgeschickt, die Waffe zu finden, mit der auf Johnny geschossen wurde. Denn nur ein erneuter Schuß aus demselben Rohr könnte zur Genesung führen. Skepto hat die wichtigsten Gegenstände aus Johnnys





Johnny ist bei Xerno nun aber in echten Schwierigkeiten.

Besitz an sich genommen und verläßt das „Earthquake". Da er sich hier ein wenig besser auskennt, findet er auf dem Stadtplan zwei neue Orte: die Müllhalde und ein Schwimmbad. Zunächst wird die Müllhalde inspiziert, wo er Johnnys Drahtzange findet, dann geht's zum Schwimmbad. Hier spricht er mit dem alten Mann, der ihm eine Fernbedienung für einen tragbaren Teleporter gibt. Skepto möge ihm eine Sicherung für das Gerät besorgen, dann sei er eventuell dazu bereit, das komplette Gerät zu verleihen.



Der alte Mann am Pool stellt Skeptos Geduld auf die Probe.

Daraufhin verläßt der Grünschnabel das Schwimmbad und geht ins Zentrum der Stadt. Hier kehrt er in die Gasse zurück und benutzt den neben den Mülltonnen installierten Teleporter, um zu dem Laden im Norden der Stadt zu gelangen. Aus der Maschine in dem geschmolzenen Eisblock entfernt er die Sicherung und installiert sie in der Fernschaltung, die er gleich benutzt, um bei dem Alten am Pool zu erscheinen. Auftrag ausgeführt! Er gibt dem Besitzer die Fernschaltung zurück und möchte nun das Gerät ausleihen. Doch der alte Narr ist uneinsichtig und möchte den Teleporter erst ausprobieren: Er will sich an einen geheimen Ort teleportieren lassen, wo Skepto zuvor den Empfänger verstecken soll. Gesagt, getan. Der Greis schließt die Augen, doch er hätte Skeptos Geduld nicht auf die Probe stellen sollen; das erzürnte Alien wirft den Empfänger in den Pool und bedeutet dem Alten, nun zu teleportieren - was dieser auch tut und prompt ersäuft. Skepto geht zum Wasserhahn und dreht daran, um das Wasser aus dem Becken zu lassen. Er kann nun die Leiter hinuntersteigen und findet dort die Leiche des Alten. Er steckt den tragbaren Teleporter samt Fernschaltung ein und macht sich wieder auf den Weg nach oben. Dort nimmt er noch schnell den Wasserhahn mit und begibt sich zu Xernos Festung.

Hier erwartet ihn sein rebellischer Bruder, die Wachen wurden bereits ausgeschaltet. Die Neutralisierung des Kraftfelds bleibt jedoch Skepto überlassen. Er wirft also den tragbaren Teleporter über die Mauer und benutzt die Fernschaltung, um sich auf die andere Seite zu befördern. Das Unterfangen glückt zwar, jedoch ist die Sicherung in der



Skepto sucht Johnnys Fundort auf.

Fernschaltung durchgeschmort und der ganze Apparat damit nutzlos. Skepto betätigt den Hebel und schaltet damit das Kraftfeld aus, so können die Rebellen ungehindert in die Festung eindringen. Skepto geht zum Festungseingang und fährt mit dem Fahrstuhl nach oben. Dort verwehrt eine Sicherheitstür den Zugang zum Flur. Er drückt den roten Knopf zum Öffnen des Falltors, doch es bleibt nicht oben. Nach einem eindringlichen Gespräch und etwas Nachhaken hilft Skuret, die Tür zu öffnen. Nun geht Skepto den Flur entlang. Er findet einen Feuerlöscher, steckt ihn ein und steigt die Treppe hoch.
Oben marschiert er schnurstracks zur hinteren Tür.




Im Raum steckt er den Wasserhahn vom Pool auf den Kasten und dreht den Druck auf Minimum. Dann verläßt er den Raum und wandert zur ersten Tür an der Treppe. Sie ist verschlossen. Er



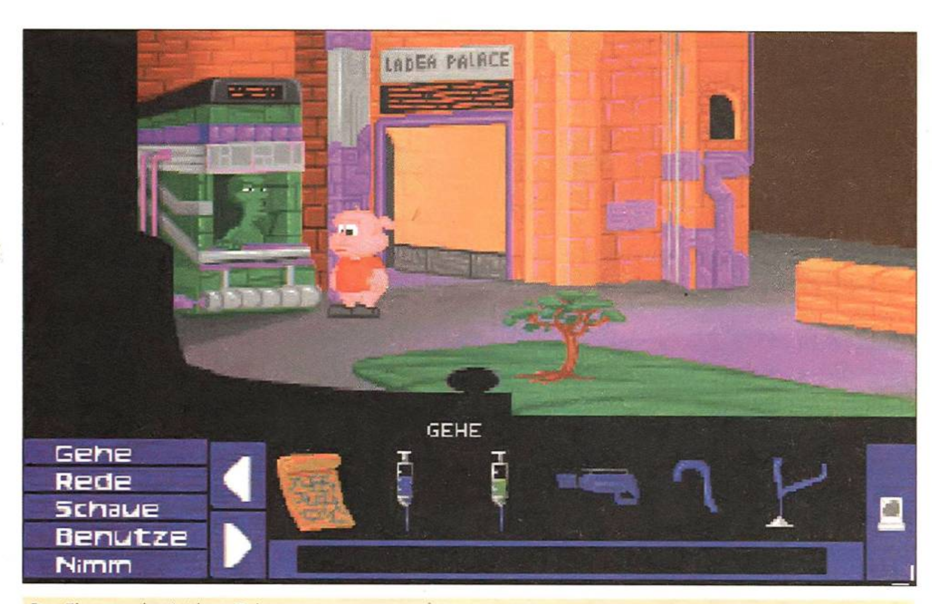
Während Johnny sich versteckt, wird Xerno verhört.

nimmt die Drahtzange zur Hand und schneidet damit den Schlauch neben der Tür durch. Das abgeschnittene Ende verbindet er mit dem Türschloß und läuft zurück in den hinteren Raum, wo er den Wasserdruck auf Maximum stellt. Schon sprudelt das Naß aus dem Schlauch ins Schloß. Skepto zielt nun mit dem Feuerlöscher auf das Schloß und drückt ab. Es zerspringt in tausend Stücke, und er kann eintreten. Hier befinden sich Xernos Privatgemächer.
Gerade als Skepto die Waffe einsteckt, erscheint ein Wächter und will den Eindringling erschießen, doch er macht den Fehler, den alle bösen Leute machen, wenn sie einen Helden töten wollen: Er redet zuviel. So kann Skeptos Bruder ihn überraschen und erledigen. Eine blutige Angelegenheit. Nun kann Skepto unbehelligt die Festung verlassen und zurück ins „Earthquake" gehen, um seinen Freund Johnny zu retten.

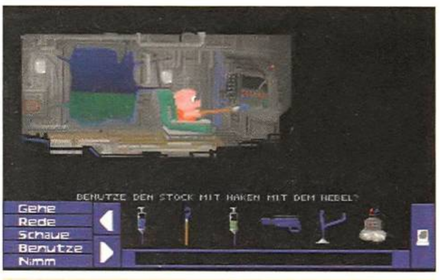


Der Bösewicht ist niedergestreckt.

## Mutation of J.B.




Der Eingang des Ladeas Palace.




Schweine im Weltall: Was da alles passieren kann, geht auf keine Kuhhaut.

Im Kneipenhinterzimmer haben sich alle um das arme Schwein versammelt, doch keiner wagt es, den zweiten Schuß auf Johnny abzugeben, weil alle Angst haben, ihn dabei zu töten. Letztlich entschließt Skepto sich, diese Bürde auf sich zu nehmen, da es ja auch Johnnys letzte Chance ist. Er tut es, und alles wird wieder gut. Johnny ist wieder unter den Lebenden, aber immer noch ein Ferkel. Nun gilt es, den Oberführer von Ladea davon zu überzeugen, daß Xerno ihn töten und die Macht übernehmen will. Dieser Job fällt Johnny zu. Er steckt noch schnell das Stethoskop ein, das am Boden liegt, und macht sich auf den Weg.

Auf dem Stadtplan entdeckt er den „Ladeas Palace". Dort schreitet er durch den Eingang und redet drinnen mit dem Herrscher, der jedoch noch immer an Xernos Loyalität glaubt. Also muß Johnny Beweise besorgen, und da fällt ihm Xernos Buch über seine Pläne, das Universum zu erobern, ein. Er sucht den Knast in Xernos Festung auf und steckt dort den Draht ein, der neben der Statue liegt. Dann geht er durch das neuerdings geöffnete Tor und nimmt den an die Wand gelehnten Stock mit, ebenso den Plastiksprengstoff und die Kettensäge. Mit dem Stock holt er das etwas zu hoch hängende Klebeband herunter und steckt es ein, um es dann gleich am Stock zu befestigen. Das gleiche geschieht mit den Überresten der Statue. Nun betritt J.B. das Raumschiff, wo er den Kasten öffnet, die Sprengkapsel herausnimmt und sie mit dem Plastiksprengstoff verbindet. Er setzt sich auf den Sessel, nimmt seinen selbstgebastelten verlängerten Haken und betätigt den Schalter, der den Schleudersitz auslöst und Johnny eine Etage höher katapultiert.

Oben angelangt, benutzt er die Maschine am Rand des Gebäudes, um eine Leiter nach unten herauszufahren. Dann steckt er den Trichter ein und macht sich daran, den hier oben Inhaftierten zu befreien, auch wenn dieser ziemlich furchteinflößend aussieht. Dazu montiert er geschickt den Sprengstoff ans Schloß, verbindet das eine Ende seines Drahtes mit dem explosiven Material und das andere Ende mit der Batterie. Nun wird der grüne Riese freundlich gebeten, zur Seite zu treten, und schon knallt es ganz fürchterlich.

Der Frektodon ist befreit, doch da er weder Bleibe noch Angehörige hat, bleibt er, wo er ist. Falls Johnny jedoch jemals seine Hilfe benötigen sollte, könne er ihm jederzeit Bescheid sagen. Nun




Bei der Sprengung der Gefängnistür knallt es gewaltig.

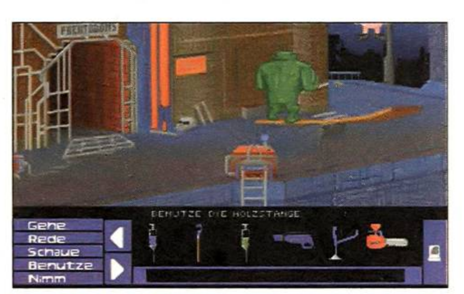
klettert der Retter der Unterdrückten die Leiter hinunter und geht wieder ins Raumschiff. Hier drückt er auf den Schalter, wodurch außen am Schiff eine Leitung platzt, aus der dann eine Flüssigkeit quillt, die sich als Öl entpuppt. J. B. steckt den Trichter in die Kettensäge und läßt etwas Öl hineinlaufen, wodurch auch diese wieder funktionsfähig sein sollte. Dann steigt er die Leiter wieder hinauf und sägt oben mit der Kettensäge das Holzbrett an der Wand durch. Ist das erledigt, stellt er sich auf das eine Ende des Bretts und bittet den Hulk, auf das andere Ende zu springen. Dadurch wird Johnny eine Etage höher katapultiert.

Jetzt muß er nur noch die Leiter hochsteigen. Er landet in dem Raum, in dem Skepto zuvor das Wasserrad angebracht hatte. Diese Örtlichkeit verläßt er jedoch gleich und begibt sich zu Xernos Privatgemächern, wo er hinter einem Bild dessen Tresor entdeckt. Zum Glück hat er ein Stethoskop, mit dem er den Tresor öffnen kann. Im Inneren befindet sich das gesuchte Buch „Xernos Kampf". Mit diesem eindeutigen Beweis macht sich Johnny auf den Weg zum Ladeas Palace.
Dort geht er zum Herrscher, überreicht ihm das Buch und, da man im Palast

keine spitzen Gegenstände tragen darf, die beiden Spritzen mit Wachstumsserum und Gift. Nun ist der König überzeugt von Xernos Schuld und erklärt sich bereit, diesen herbeizuteleportieren, um ihn zu verhören und gegebenenfalls zu verurteilen. Xerno erscheint also plötzlich und ist noch so überrascht, daß er gleich einen Teil seines Plans bekanntgibt. Er sieht sich durch die eindeutigen Beweise überführt und versucht den Herrscher zu töten. Dieser jedoch greift sich geistesgegenwärtig eine der Spritzen und sticht zu. Leider war es die mit dem Wachstumsserum, und Xerno beginnt gewltig zu wachsen. Er packt mit der einen Hand den Herrscher, mit der anderen Johnny und überlegt, wen er als ersten umbringen soll. Dies läßt Johnny genug Zeit, um sich die Waffe, die zuvor schon ihn selbst in den Vorruhestand zwang, zu greifen und einen gezielten Schuß auf das Ungetüm abzugeben.



Xerno hat zu lange gezögert und wird von Johnny erschossen.



Johnny macht einen Karrieresprung bis direkt vor die Leiter.

Das hat gereicht, der Unhold ist besiegt. Nun können sich Johnny und der Herrscher aus den Klauen des versteinerten Riesen befreien, und alles wird gut: Professor Foogl und Johnny werden zurück auf die Erde befördert und begeben sich dort sofort ins Labor, wo Johnny wieder in seine menschliche Form zurückgebracht wird. Alle sind glücklich und zufrieden, und wenn sie nicht gestorben sind, dann sind sie es noch heute – wenn man von der Tatsache absieht, daß der Professor Johnny mit dem Ferkelgesicht hübscher fand und Johnny seine 500 Mark nicht bekommt, weil Foogl sich angeblich an nichts erinnern kann.

So eine Schweinerei...




**Wir befinden uns im Jahr 2660: Die Menschheit lebt unter der Wasseroberfläche, denn das Festland ist seit Jahrhunderten unbewohnbar. Die neue Zivilisation hat sich jedoch zu einem blühenden Gemeinwesen entwickelt. Viele Menschen arbeiten in den unterseeischen Städten, den Bars, Docks und Warenlagern, andere wiederum ziehen es vor, in einem U-Boot umherzuschippern, Waren zu transportieren oder auch weniger legale Aufträge anzunehmen, um schneller an Geld zu kommen. Der Söldner Emerald „Dead Eye" Flint ist so ein Zeitgenosse, und gerade jetzt steht ihm das Wasser bis zum Hals. Ein wichtiger Auftrag endete in einem Fiasko, und er verfügt nur noch über eine kurz vor der Verschrottung stehende „Stahlzigarre" und ein bißchen Kleingeld. Er glaubt zwar, daß ihn beim letzten Auftrag jemand übers Ohr gehauen hat, aber um der Wahrheit auf die Spur zu kommen, muß er erst einmal finanziell wieder auf die Füße kommen. Dabei gerät er immer tiefer in eine dunkle Geschichte, bei der es um den Diebstahl einer zukunftsweisenden U-Boot-Technologie geht.**

## Ein Tip zum Start:

Neben den im folgenden erwähnten Aufträgen wimmelt es in nur so von kleinen Nebenquests und Jobs, die sich aus vielen Gesprächen mit den Personen auf den Stützpunkten ergeben. Es lohnt sich also, mit allen möglichen Leuten zu reden, auch wenn nicht jeder der Aufträge (auch nicht der nachfolgend beschriebenen) zwingend in der Rahmenhandlung weiterführt.

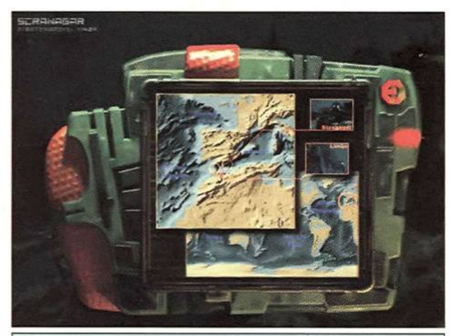
Als Flint mit seiner schrottreifen „Hiob" in der Unterwasserstadt Magellan eintrifft, wird er über das EnCom- Notebook von Perry Lasalle begrüßt. Dieser ist der Sekretär von El Topo, einem einflußreichen Geschäftsmann, dessen Auftrag Flint gerade vermasselt hat. Das Gespräch verläuft deshalb nicht gerade in freundschaftlichem Ton, bleibt für Flint zunächst aber folgenlos.

Auf Magellan sucht er den Mannschaftsraum auf und unterhält sich zunächst mit Linda Krull. Sie weiß von einigen Problemen mit Piraten zu berichten, die die Gewässer unsicher machen. Außerdem erzählt sie von einem Typ namens Crosshead, der in Vespucci zu finden sein soll und vielleicht mehr über die Freibeuter weiß.

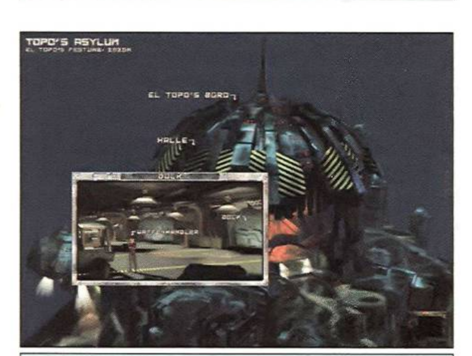



Die „Hiob" ist ein ziemlich lahmer Kasten, nur gute Piloten kommen damit ohne Probleme durch die letzten Missionen, bevor endlich ein neues Schiff zugeteilt wird

Kaum hat Flint den Mannschaftsraum verlassen, meldet sich El Topo über das Notebook und beschwert sich über den fehlgeschlagenen Transportauftrag. Als Wiedergutmachung soll Flint zunächst Perry Lasalle zu El Topos Festung bringen.



Über das Notebook kann eine Seekarte aufgerufen werden, die sich optisch ausgezeichnet macht, aber gereist wird nicht mit dem Sextanten, sondern per Auswahl des Zielortes im Dock




El Topos Festung scheint dem Namen nach Privatbesitz zu sein, aber trotzdem gibt es hier das gleiche Angebot wie in den Städten

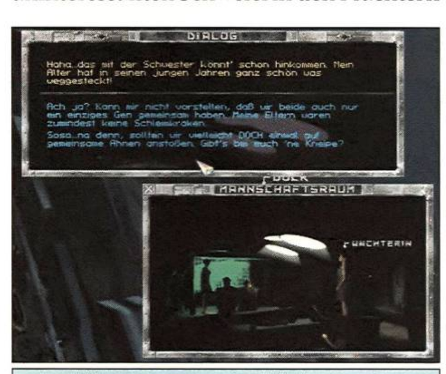
„Dead Eye" wird das Gefühl nicht los, ausgenutzt zu werden, geht aber trotzdem auf die Forderung ein. Günstig ist, daß sich Lasalle gerade in Vespucci aufhält, also begibt er sich zum Dock und wählt die Route nach Vespucci. Lasalle ist dort im Mannschaftsraum zu finden, und wieder kommt es zu einem nicht gerade vor Höflichkeiten strotzenden Gespräch. Auch mit Gwendolin kann sich Flint unterhalten, aber bei ihr kann er allenfalls ein bißchen mit seiner Männlichkeit protzen. Für die Handlung tut das nichts zur Sache.

Crosshair hält sich im Hangar auf. Mit ihm pflegt Flint einen möglichst freundlichen Umgangston, denn sonst entgehen ihm hier Infos. Crosshair zufolge weiß „Terry the Blaster" eine ganze Menge über die Piraten. Ihn findet Flint bei den Docks, wo er ja sowieso etwas zu erledigen hat, denn anders kommt er nicht zum Schiff. Terry behauptet, die Freibeuter seien schlecht bewaffnet. In der Nähe steht auch ein gewisser Neru, der mit diversen Waren handelt, doch zum einen ist Flint nicht flüssig, und zum anderen hat er ja noch einen Auftrag zu erledigen. Er betritt die Schleuse des Docks und wählt die Strecke zu Topos Asylum.
Auf dem Weg dorthin bekommt er es mit einem Piratenboot zu tun, einem Schiff der Scout-Klasse, das mit den Bordkanonen ohne große Probleme auf den Meeresgrund geschickt werden kann. Es lohnt sich nicht, dafür einen Torpedo zu verschwenden.



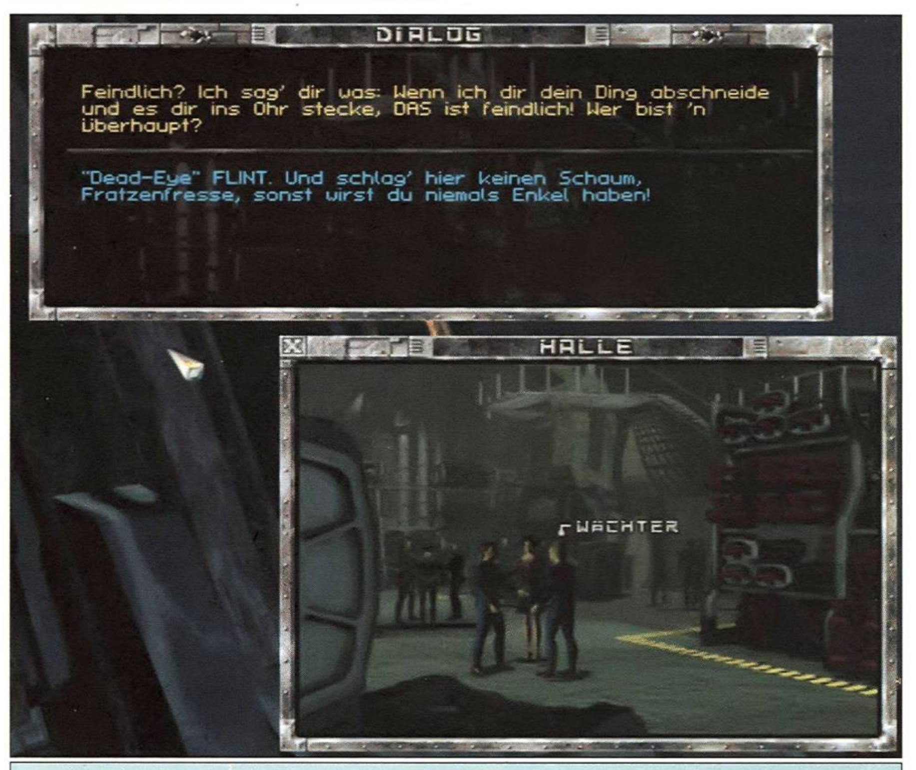

Nachdem Flint Vespucci verlassen hat, kommt es zu einem ersten harmlosen Feuergefecht mit einem Piratenschiff

Auf Topos Festung sucht Flint sofort dessen Büro auf. Im Gespräch findet er heraus, daß der heftige Angriff auf den Transport, den er bewachen sollte, nicht dem recht uninteressanten Schwefel in den Frachtern galt, sondern gewissen Papieren von beträchtlichem Wert. Diese sind in die Hände der Diebe gefallen, und kein Geringerer als Flint soll sie zurückholen. Zuvor hat sich El Topo allerdings ein besonderes Schmankerl ausgedacht, um ihn ein bißchen zu demütigen: Um den großen Auftrag zu bekommen, muß er erst einmal draußen vor der Festung einige Trümmer beseitigen, welche die Ortung behindern.




Die Dialoge in „Schleichfahrt" scheinen aus dem Leben gegriffen. Eine scheinheilige Moral sucht man hier vergebens.

Vor der Erledigung des Auftrag sollte Flint eventuell einen Waffenhändler aufsuchen und dort in das Ortungssystem „Spy II" investieren, das einen Freund von einem Freund unterscheiden kann. Es ist mit Sicherheit nicht die beste Wahl, aber im Moment die einzig finanzierbare. Also wandert Flint wieder zum Dock und schippert los.
Das Radar zeigt die Richtung an, und bald sieht Flint das erste Trümmerfeld bei Nav A vor sich. Die meisten Wrackteile sind mit einem Treffer aus der Bordkanone zerstört, so daß sich auch hier der Einsatz von Torpedos nicht lohnt. Plötzlich taucht ein Boot der Anarchos auf und will an der Festung ein bißchen Unruhe stiften.

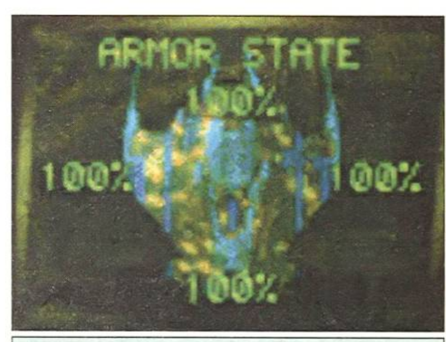



Wenn jemand so dumm ist, Flint mit unverhohlener Aggressivität zu begegnen, kann dieser auch problemlos zurückstänkern. Mit diesem Herrn trifft er sich später „draußen vor der Tür", um dem Disput ein Ende zu setzen.

## Schleichfahrt



Im Cockpit der Gator sind die beiden Radarschirme für unterschiedliche Tiefen in den oberen Bereichen links und rechts angebracht. In der Praxis erweist sich das als sehr umständlich



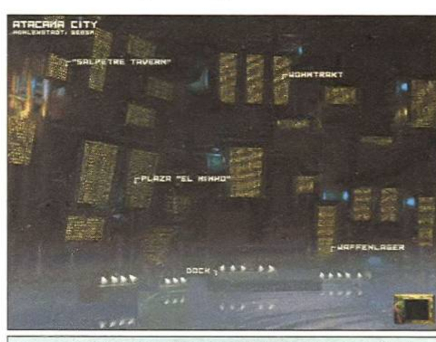
Der kleine Überwachungsschirm im Cockpit gibt jederzeit Aufschluß über den Zustand der Panzerung

Die Außengeschütze der Unterwasserstation nehmen die Anachos unter Feuer, und Flint beteiligt sich ebenfalls. Auch hier sollte er besser keinen Torpedo verschwenden. Natürlich muß er an dieser Stelle aufräumen, nachdem der Störenfried den Meeresgrund verunreinigt hat. Nachdem auch an Nav B alle Trümmer beseitigt sind, empfängt Flint eine Nachricht über den Bordfunk: Bei Nav C ist ein feindliches Schiff aufgetaucht und macht Ärger. Der unerschrockene Käpt'n schwebt zum Schauplatz und beseitigt den Störenfried, wofür auch diesmal die Bordkanone ausreicht.
Danach kehrt er zum Büro auf Topo's Asylum zurück. El Topo ist zufrieden mit den ökologischen Leistungen seines Angestellten und gibt ihm den nächsten Auftrag.
Diesmal geht es um eine Patrouille entlang einiger Nav-Points, an denen sich möglicherweise Piraten oder Anarchos herumtreiben könnten. Und El Topo läßt sich diesmal nicht lumpen: Er will sogar 1500 Credits springen lassen. Angesichts der Feuerkraft der Piraten, die Flint bisher begegnet sind, klingt das nach leicht verdientem Geld.

Beim Waffenhändler wird das Schiff vor jedem Einsatz repariert und mit allem notwendigen Zubehör ausgestattet

Bevor es losgeht, schaut er noch einmal beim Waffenhändler vorbei und überprüft die Ausstattung des Schiffs. Schließlich soll ja alles intakt sein, bevor er sich wieder ins Wasser traut. Tatsächlich begegnet er an den Nav-Points ein paar feindlichen Scouts, die aber der Bordkanone nicht viel entgegenzusetzen haben.
Plötzlich erhält er die Nachricht, daß eine Basis der Anarchos entdeckt worden sei. Er solle dem Bomber, der zur Verstärkung geschickt werde, Geleitschutz bis zur Station geben und dort die Kommunikationszentrale für ihn identifizieren. Dazu muß er sein Boot bis auf dreißig Meter an das Gebäude heranbringen, was angesichts des stetigen Beschusses durch die Verteidigungsanlagen und umherschwirrende Scouts nicht ganz ungefährlich ist. Sobald die Zentrale identifiziert ist, soll Flint sie zerstören. Es genügt dabei, wenn er sich auf die Zentrale konzentriert. Die Geschütze kann er ignorieren, denn der Angriff auf sie hält nur auf und ist ein hoffnungsloses Unterfangen. Beim Einsatz von Torpedos besteht auch eine gute Chance, hier wieder heil fortzukommen. Für den Anflug auf die Basis der Anarchos sollte die Hiob ein hohes Tempo vorlegen, denn ein sich bewegendes Ziel ist schwerer zu treffen.

Zurück bei El Topo, wartet gleich der nächste Auftrag: Vor Vespucci soll einigen Anarchos das Handwerk gelegt werden. Vorher schaut Flint beim Waffenhändler vorbei, läßt Schäden beheben und füllt den Torpedo-Vorrat wieder auf. Da schwinden die 1500 Credits doch ganz schnell. Zunächst sind einige Abbauraupen zum Stützpunkt zu geleiten, wobei Flint einige feindliche Scouts abwehren muß, was aber selbst mit einer mittelprächtigen Trefferausbeute keine Schwierigkeit darstellen sollte. Anschließend wird die Basis angegriffen, und Flint ist auch hier gefordert, doch mit der bereits gewonnenen Routine dürften auch diese Scouts nicht zum Problem werden.
Kaum ist Flint nach der Bereinigung der Geschichte in Vespucci eingelaufen, meldet sich El Topo bei ihm.



Atacama City ist direkt in den Fels einer unterirdischen Höhle gehauen worden. Nur hier bekommen die Bewohner von Aqua wirklich einen Fuß auf die Erde.



Flint soll sich nach Atacama City in der Tornado Zone begeben und dort einen Informanten namens Fuller kontaktieren, der etwas über die verschwundenen Papiere wissen könnte. Im Mannschaftsraum auf Vespucci hält er noch einen kleinen Smalltalk mit einem windigen Typ namens Weezle, der ihn wegen des Mülljobs aufzieht. Flint ist tatsächlich besorgt und will wissen, ob er sich angesteckt haben könnte. Weezle vermittelt ihm daraufhin eine Connection auf Magellan. Einem Typ namens Diddi Sprengler solle er, falls das Gespräch auf eine Warze in Sprenglers Gesicht komme, sagen, daß er bei diesem Anblick Nierensteine verlieren könnte. Vor der Abreise spricht Flint noch mit dem Händler, der gern ein paar Dinge verkaufen möchte. Flint zeigt Interesse, denn so kann er günstige Software und möglicherweise sogar einen Job angeboten bekommen. Er lehnt zwar vorerst ab, hält sich die Verbindung dadurch aber zumindest warm.

Jetzt muß er sich entscheiden, ob er gleich in die Tornado Zone aufbrechen oder vorher auf Magellan vorbeischauen soll. Da die zweite Möglichkeit etwas Geld in die Kasse zu bringen verspricht, wählt er sie.

Dort trifft er im Mannschaftsraum auf Sprengler. Flint hält sich brav an den Tip von Weezle und kommt damit erstaunlich gut an; es muß sich wohl um eine Art Losung gehandelt haben. Sprengler bietet ihm einen scheinbar lauen Job, bei dem 2000 Credits zu verdienen sind: Er soll nichts weiter tun, als ein paar geheime Dokumente zu Rita Klog nach Vespucci zu bringen.

Die Überfahrt wird wieder von Stürenfrieden in Scout-Booten aufgelokkert, aber für 2000 Credits legt sich Flint ordentlich ins Zeug. Rita findet er beim Dock, und schon ist er um einen Haufen Geld reicher.

Beim Waffenhändler wird erneut das Boot repariert und der Torpedo-Vorrat ergänzt. Sofern das Geld reicht, wäre auch ein 6er-Torpedomagazin nicht schlecht, denn so können noch ein paar dieser Sargnägel zusätzlich eingeladen werden. Jetzt läßt sich Flint per Sprungschiff nach Entropoint VI bringen. In der Abfertigung trifft er einen Mann namens Cingan, der Probleme mit dem Warlord Iwan King hat und sich nach einer lauschigen Zuflucht sehnt, zum Beispiel Atacama City. Welch ein Zufall, daß Flint dort einen Termin hat. Die angebotenen 2000 Credits machen es ihm zusätzlich leicht, den Passagier mit an Bord zu nehmen.

Wie nicht anders zu erwarten, hat der Warlord seine Jäger auf den Mann angesetzt und versucht mit einer massiven Attacke, die Hiob vom Erreichen des Ziels abzuhalten.



Maria Moreno wartet in der Salpetre Tavern in Atacama City

In diesem Gefecht sollte auf jeden Fall zu den Torpedos gegriffen werden, vor allem wenn sonst die Gefahr besteht, von zu vielen Gegnern gleichzeitig attackiert zu werden. Das Schiff ist zwar nicht aus Pappe, aber endlos einstecken kann es auch nicht.


Ein Scout-Schiff der Piraten

In Atacama City muß Flint feststellen, daß sein Informant nicht aufzutreiben ist. Dafür trifft er einige andere interessante Leute: Der Ingenieur weiß von einem Wohntrakt zu berichten, in dem sich eine Krankenstation befindet, und im Plaza „El Ninko" trifft Flint den Arzt Frank Morten, der auf dieser Station arbeitet und sich derzeit gar nicht wohlfühlt, da er unter Kohlendioxidmangel leidet. Zwar weiß „Dead Eye" im Moment auch keine Abhilfe, aber er fragt sich, wie so etwas passieren kann. Auch Jasna Ostovic hätte gern seine Hilfe,


Der Bomber Succubus in der 3D-Außenansicht

doch offenbar hat sie ihn überschätzt. Als sie ihn fragt, ob er wisse, was ein Hochdrucknervensyndrom sei, muß er schlichtweg passen. Sie empfiehlt ihm, sich erst einmal darüber zu informieren, bevor er sie wieder kontaktiert. Anschließend schaut sich der arbeitslose Abenteurer ein wenig in der „Salpetre Tavern" um, wo er einen Geschäftsmann um eine Auftrags bittet. Tatsächlich hat der Mann etwas im Angebot, Flint könne eine Fuhre geschmuggelten Schnaps



Auf Magellan winkt wieder ein kleiner Nebenjob. Diesmal geht es um den Transport geheimer Papiere

## Schleichfahrt

nach Scavenger bringen und damit 1500 Credits verdienen. Das klingt zwar nicht ganz sauber, aber für Geld...
Zuvor läßt der verantwortungsbewußte Kapitän wieder die notwendige Sorgfalt walten und das Schiff überholen und mit neuen Torpedos ausstatten. Wieder wird der Transport angegriffen, aber noch reicht die Feuerkraft der Hiob knapp aus, um sich die Piraten vom Leib zu halten.



Das kreisförmige rote Symbol rechts im Cockpitfenster besagt, daß gerade ein Torpedo auf Flints Schiff abgefeuert wurde




Auf Scavenger wird Blauschlick abgebaut. Iiiihh...

Auf Scavenger liefert Flint die heiße Ware bei Mary Wool ab. Ein gewisser Tubby Escobar bittet ihn außerdem um einen Gefallen, nachdem ihm Flint anvertraut hat, daß bereits sein Vater in der Tornado Zone herumgeschippert sei. Er soll eine Ladung Diamanten nach Entropoint VI zu einer Lisa X bringen. Geld hat Tubby dafür zwar nicht im Angebot, aber Lisa hat angeblich einen guten Anschlußjob für „Dead Eye". Das klingt verdammt windig und obendrein gefährlich, aber Flint ist nun einmal neugierig und läßt sich darauf ein. Im „Gracias Lounge" trifft er doch tatsächlich Fuller, den Informanten, den er für El Topo aufsuchen sollte. Dieser verhält sich zunächst etwas abweisend, aber auf die Floskel „Söldner erkennen Söldner" kommt dennoch ein Gespräch in Gang. Fuller erzählt von seiner Zeit in den Sträflingskolonien, und so langsam werden die beiden ein Herz und eine Seele, denn auch Flint war dort. Fuller weiß übrigens von dem versiebten Auftrag für El Topo und fragt danach.

Flint sagt halbwegs offen, daß in den Frachtern auf jeden Fall noch etwas anderes als Schwefel gewesen sei. Auch das weiß Fuller und verrät, daß die vermißten Papiere jetzt wohl im Besitz von Boris Santiago seien, der sich an Bord des gewaltigen Frachters „Big Fat Mama" aufhalten solle. Außerdem sei es kein Geheimnis, daß Santiago einen Wissenschaftler aus Machina Antarctica entführt habe.
Zu guter Letzt empfiehlt Fuller, Flint solle sich in Atacama City nach einem Chris Krüger umsehen, denn der habe vielleicht einen Job anzubieten. Vor dem Aufbruch nach Entropoint VI empfiehlt es sich übrigens, das Vendetta-Geschütz beim Waffenhändler gegen eine bessere Version desselben Typs einzutauschen, falls das Geld reicht.

Die Investition kann sich schon im nächsten Moment lohnen, denn natürlich wird der Diamantentransport auf der Überfahrt angegriffen. Flint muß sich mindestens bis zum Nav-Point A durchbeißen, wo er unverhoffte Unterstützung bekommt, mit der dieser Angriff zu überstehen sein sollte.

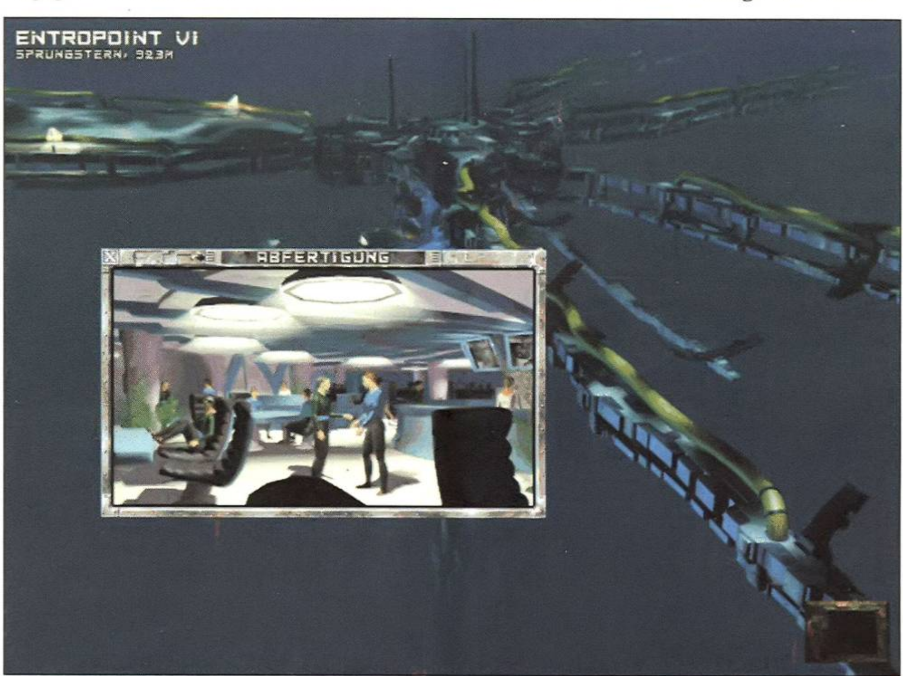



In diesem Cockpitfenster werden die verfügbaren Daten über das gerade anvisierte Ziel dargestellt. Diese sind je nach Sonar-Typ mehr oder weniger aufschlußreich

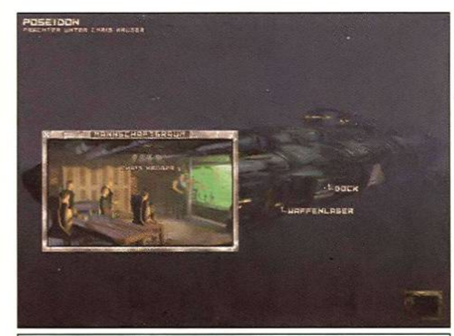
Auf Entropoint VI findet Flint Lisa in der Abfertigung, und sie hat tatsächlich einen lukrativen Job. Sie selbst möchte gern nach Atacama City transportiert werden und bietet für das Ticket 2400 Credits. Warum also nicht? Nach der obligatorischen Überprüfung der Fahrsicherheit geht es hinaus in die kühlen



Fluten. Lisa ist leider nicht überall beliebt, und die Hiob muß einen Unterwasserstützpunkt passieren, wo man ihrer besser nicht gewahr wird.




Die gewaltigen Sprungsterne sind die Häfen für die extrem schnellen Sprungschiffe. Die geheimen Unterlagen über ihren revolutionären Antrieb sind es, die Flint wiederbeschaffen soll



Chris Krüger hat wichtige Informationen für Emerald Flint



Der dargestellte Kartenausschnitt ändert sich je nach Einsatzgebiet

Diese Stelle ist am besten zu überstehen, wenn Motor und Sonar der Hiob abgeschaltet werden und nur die Strömung das Schiff an der Station vorbeitreibt. Kurze Zeit später erscheint ein anderes Schiff auf dem Radar. Es gehört einem Freund von Lisa, der gerade von bösen Gesellen in U-Booten mit falschen Nummernschildern angegriffen wird. Uneigennützig beteiligt sich Flint an dem Gerangel und rettet so Lisas Kumpel. In Atacama City erhält Flint nicht nur den versprochenen Arbeitslohn, sondern auch noch einen Bonus von 200 Credits. In der „Salpetre Tavern" findet er den gesuchten Krüger, der sein Schiff, die Poseidon, wiederhaben möchte.

Dieses befindet sich derzeit in der Hand eines Warlords mit Namen ... Iwan King. Ja, die Welt ist klein. Für diesen offenkundig nicht einfachen Auftrag winken satte 3000 Credis, die Hälfte im voraus. Das Problem ist nur, daß es keinen Anhaltspunkt gibt, wo dieser King zu finden sein könnte.
Von der Technikerin in der „Devils Pipe" hört Flint den Namen Maria Moreno, die meistens in Atacama City zu finden sei und öfter Aufträge zu vergeben habe. Da momentan ohnehin keine andere Spur der Verfolgung harrt, schippert Flint dorthin. In der allseits bekannten „Salpetre Tavern", in der Flint langsam Stammgast ist, trifft er auf Miß Moreno. Die hat jedoch andere Sorgen und verweist den geldgierigen Abenteurer an Jasna Ostovic in der Plaza „El Ninho". Jasna hat wirklich mal etwas Interessantes zu erzählen: Die Sauerstoffzufuhr ist aus unbekanntem Grund sabotiert worden, die Verantwortlichen lungern mit ihren Schiffen vor Lima I herum. Dort befindet sich ein Herr Velasquez, dem etwas Rache für diese schändliche Tat eine nette Belohnung wert wäre.

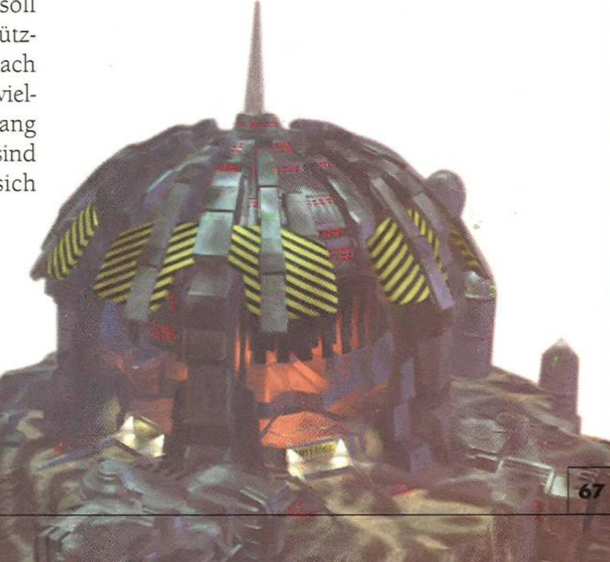
Bei dieser Aktion ist absolute Eile geboten, denn die abgebrühten Anarchisten zerstören eine Basis, wenn Flint den Plan nicht rechtzeitig vereitelt. Das Schiff sollte also wie immer in gutem Zustand sein und eine maximale Anzahl von geeigneten Torpedos an Bord haben. Velasquez zahlt bei Erfolg auf Lima I 3400 Credits und hat auch einen neuen Auftrag, sofern Flint auf die Frage, ob er ihnen helfen würde, wieder zu Atem zu kommen, antwortet, daß Atmen eine der geringsten Freuden sei. Flint soll für ein Salär von 2000 Credits in den Stützpunkten des ostpazifischen Rückens nach einem Mann namens Zorn suchen, der vielleicht ein paar Namen im Zusammenhang mit dieser Sache nennen könne. Kaum sind die Verhandlungen beendet, meldet sich Chris Krüger über das Notebook.

Er wünscht Flint in Atacama City zu sehen, damit sie gemeinsam die Jagd nach dem Warlord aufnehmen können. In Atacama City findet Flint Krüger in seiner Stammkneipe. Die Spur führt nach Galapagos, wo Krüger erst einmal verschwindet, nachdem er mit Flint einen Treffpunkt auf Styx verabredet hat.
Die Suche nach Zorn und King ist nicht ganz einfach, so daß sich Flint durchfragen muß.

Im „Pink Acid" spricht er mit Stefano, der ein paar Informationen über Zorn hat. Letzterer soll sich häufiger auf Mockturtle I aufhalten. Er rät Flint zur Vorsicht, da Zorn ein Gegner von King sei. Auch Madeleine Tapi hat den Namen Zorn schon einmal gehört, meint aber, Atahualpa Jones im „Galuano" auf Mockturtle II sei der größere Zorn-Experte. Auch könne Flint dort mit etwas Glück Tina Pao antreffen, die eher in Sachen Iwan King bewandert sei. Da Flint es für sicherer hält, gut informiert an einen Auftrag heranzugehen, tritt er zunächst die Reise nach Mockturtle II an.

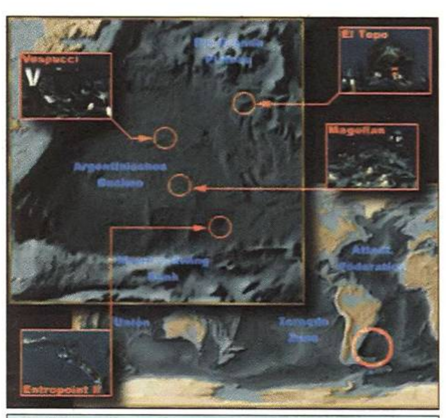


Die Stadt Lima I






Der Fluß zur Unterwelt aus der griechischen Mythologie stand Pate für den Namen dieser Stadt



Da der Durchschnittsmensch daran gewöhnt ist, sich Landkarten anzuschauen, kosten die „Unterseekarten" etwas Eingewöhnungszeit

Dort trifft er im „Galuano" in der Tat auf Jones, der erzählt, Zorn sei von Kings Leuten beseitigt worden. Vielleicht wäre es klüger gewesen, zuerst Mockturtle I zu besuchen? Jones hat außerdem noch einen Auftrag zu vergeben, bei dem 2500 Credits winken: Flint soll nur ein paar Drogen zu einer Vanessa Boroni nach Riftia bringen. Ob er den Auftrag animmt, muß der Spieler für sich selbst entscheiden. Tina Pao steht direkt neben Jones und gibt Flint den Tip, King mit einem kleinen Feuerwerk abzulenken, damit dieser Leute von der Poseidon abzieht. Nun, mal sehen. Sollte Flint jetzt in Riftia eintreffen, nachdem er ein Feuergefecht überstanden hat, kann er beim Maschinisten einen neuen Auftrag bekommen, bei dem es um den Transport von Software nach Mockturtle I geht. Dort wollte er sowieso noch hin, und jetzt sind




Auch in der „Walker-Pipe" auf Lima I trifft Flint interessante Leute

damit noch 2400 Credits zu verdienen. Natürlich sind wieder Piraten hinter der Software her. Flint drückt auf die Tube und beißt sich bis zum Nav-Point A durch, wo er Feuerunterstützung erhält, der die Piraten nicht mehr gewachsen sind.
Auf Mockturtle I liefert er die Software bei Alvarez im „Turtle Joint" ab und spricht dann mit King. Der weigert sich, die Poseidon freizugeben. Kurz darauf meldet sich Velasquez und fragt nach Zorn, woraufhin ihm Flint mitteilen muß, daß dieser nicht mehr unter ihnen weile - für Flint eher ein Verlust der finanziellen Art.
Es wird Zeit, King ordentlich den Marsch zu blasen, und Flint macht sich auf nach Styx, nachdem er seine Stahlzigarre wieder auf Vordermann gebracht hat. In der „Styx Hall" wartet Krüger bereits auf ihn. Offenbar hatte dieser in die Einsicht Kings vertraut, sieht sich nun aber getäuscht und ist begeistert, als ihm „Dead Eye" den Vorschlag mit dem Ablenkungsmanöver macht.

Die Aktion kann beginnen: Flint jagt seine alte Hiob zum Nav-Point A, wo er mit ein bißchen Getöse einen Tank kaputtmacht und so die Aufmerksamkeit aller anwesenden Schiffe auf sich lenkt. Als er sich aller Blicke gewahr ist, flitzt er so schnell wie möglich zu Nav-Point B, wo bereits Unterstützung wartet. Jetzt haben die treudoof hinterhertuckernden Piraten keine große Chance mehr.

Anschließend geht es weiter nach Galapagos, wo Flint der befreiten Poseidon Geleitschutz geben soll. Vorher lohnt vielleicht ein Besuch beim Waffenhändler, denn es ist wieder etwas Geld in der Kasse. Ein Revolvermagazin I verkürzt erheblich die Nachladezeiten für Raketen, und die Vendetta III würde die Feuerkraft der Bordkanone noch einmal erhöhen. Danach kann die Hiob unbesorgt zur Poseidon aufbrechen, einem wirklich gewaltigen Schiff. Im Mannschaftsraum spricht Flint mit Krüger, der gerade die Nachricht erhalten hat, draußen seien Schiffe von King geortet worden, und Flint gleich in die Schlacht schickt. Diesmal lauert nicht nur einfaches Kanonenfutter der Marke Billig-Scout, sondern ein ausgewachsener Bomber, gegen den sich Flints Hiob wie eine Nußschale ausnimmt. Der schwere Brocken ist allein kaum zu bewältigen, und nur die Unterstützung der Schiffe Krügers kann dem Unternehmen zum Erfolg verhelfen. Krüger gratuliert Flint im Mannschaftsraum zu dem (hoffentlich) gelungenen Einsatz. Flint sucht erst einmal den Waffenhändler auf und kommt dann zu Krüger zurück. Der erklärt sich bereit,



Hier wohnen die Menschen von Aqua. Idyllisch, nicht?

bei einem Leutnant Farelli vom Wachdienst ein gutes Wort für ihn einzulegen, wenn er möchte. Im Konferenzraum unterhält sich Flint selbst mit Farelli und haut ihn wegen eines Jobs an. Flint soll sich daraufhin beim Distriktchef Kross im Wohnbezirk Jules I melden.
Kross gibt Flint in der Halle den Auftrag, einige Piraten aus einem Canyon zu verjagen. Dazu soll er eine Steuereinheit mit etlichen Heliumtanks zerstören. Dieser Auftrag ist nicht weiter schwer, vor allem wenn sich Flint allein auf die Steuereinheit konzentriert. Ist diese nämlich zerstört, gehen auch die Tanks in die Luft.
Wieder auf Jules I, schickt Kross den Söldner nach Neopolis zu Farelli, der dort mit einem Regierungsauftrag wartet.
Flint soll direkt nach Scranagar fahren, ins Herz der Piratenfestung vor Gibraltar, um sich dort als Spion einzuschleusen. Näheres könne ihm General Cox auf dem Zentralplatz mitteilen. Der jedoch verweist ihn an Admiral Peacock weiter, der zunächst eine andere Aufgabe für Flint hat: Er soll die Mogh-Sekte ausspionieren, deren Boote sich an der Dänemarkstraße sammelten - sehr zur Beunruhigung des Admiral. Er schlägt vor, Flint solle sich mal in der Bar umhören, um herauszufinden, was die Sekte vorhabe.

Im „Pentagram" stößt Flint auf einen sehr gesprächigen Mogh-Jünger, der ihn zunächst in die merkwürdige Glaubenslehre der Sekte einweiht. Im Verlauf des langen Gesprächs wird es schließlich doch noch spannend: Offenbar steht ein Kampf zwischen Gut und Böse bevor, aus dem nur die Anhänger der Sekte als Sieger hervorgehen können - glauben sie. Angeblich soll das Happening in der Arktis steigen. Flint verkneift sich die Frage, ob man auch nicht vergessen habe, den Bösen eine Einladung zu schicken, und berichtet erst einmal dem General auf dem Zentralplatz von seinen Erkenntnissen.
Anschließend wird Flint nach Deepdraft III entsandt, um nach Admiral Peacock zu suchen. Diesen findet er im Mannschaftsraum. Peacock erläutert ihm den nicht ganz unkomplizierten Gibraltar-Plan. Als erstes soll Flint zum Frachter Seacore fahren und dort Kapitän Bullock treffen, der ihn nach Gibraltar bringt. Dort soll er den Piratenchef Sorrow kidnappen und schließlich noch das Schleusentor von Scranagar sprengen. Für diese beiden Aufträge gibt es enorm viel Geld.



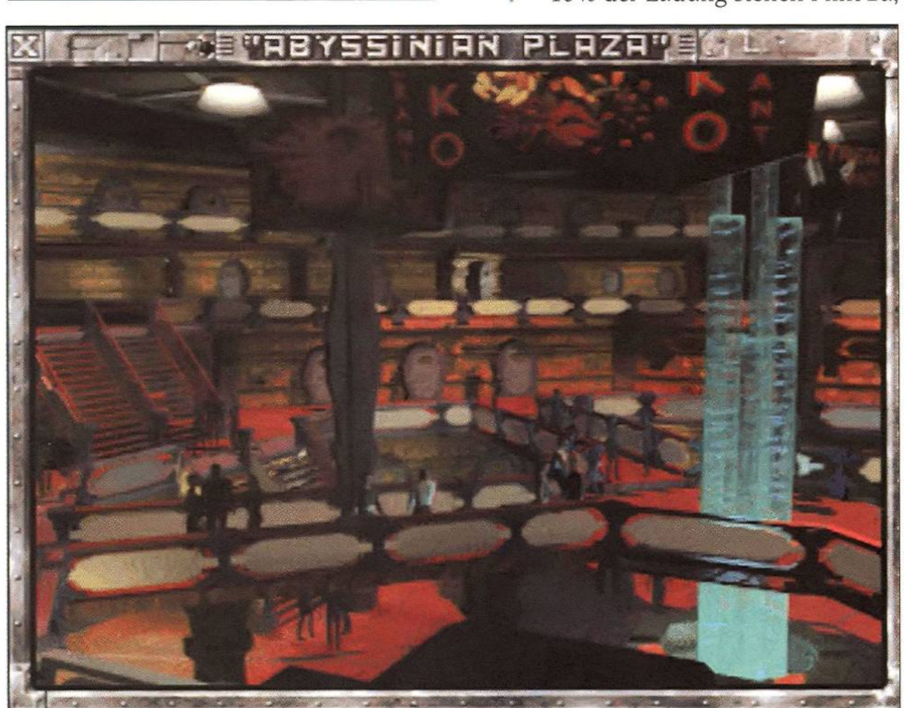
Die Bewohner dieser hübschen Siedlung tauchen nur allzu oft im Fadenkreuz auf, aber Flint kann sich trotzdem beherrschen



Kapitän Bullock hat zwei Aufträge für Flint, die selbst einem erfahrenen Söldner den Angstschweiß auf die Stirn treiben

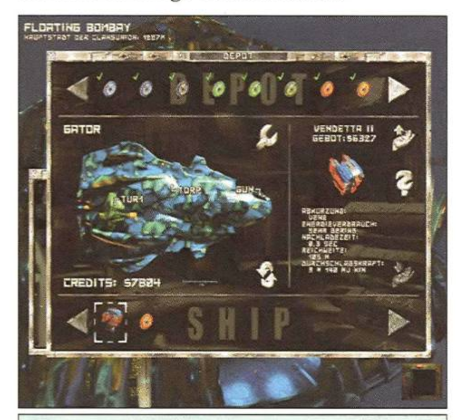
Der Kapitän der Seacore erklärt Flint auf seinem Frachter, wie er eingeschleust werden soll: Angeblich hat er einen Haufen Geld unterschlagen und ist jetzt auf der Flucht. Für diese Infiltration bekommt Flint ein neues U-Boot. So getarnt, macht er sich auf und gerät vor Gibraltar in die erste ernsthafte Kontrolle. Auf die Fangfragen antwortet er zuerst mit „Schlechten Menschen geht es immer gut", dann mit „Ich bin der Tumor im Rückgrat der feinen Gesellschaft".

Damit schindet er etwas Eindruck und darf sich zum Vorposten auf Limbo begeben, um sich dort bei Werner von Punch zu melden. Von diesem wird er militärisch knapp begrüßt, bevor sich Sorrow höchstpersönlich auf Flints Notebook beamt. Jetzt wird es brenzlig, denn Sorrow will erst einen Vertrauensbeweis sehen, bevor er Flint nach Gibraltar hineinläßt. Dieser soll einen arabischen Frachter aufbringen, von Kapitän Franklyn solle er weitere Anweisungen erhalten. Flint trifft sie im Mannschaftsraum. Der Frachter heißt Ishtar, und 10% der Ladung stehen Flint zu,



Die „Abyssinian Plaza" auf Sheherazade scheint vom selben Architekten zu stammen wie die „Mughal Empire Plaza" auf New Babel.

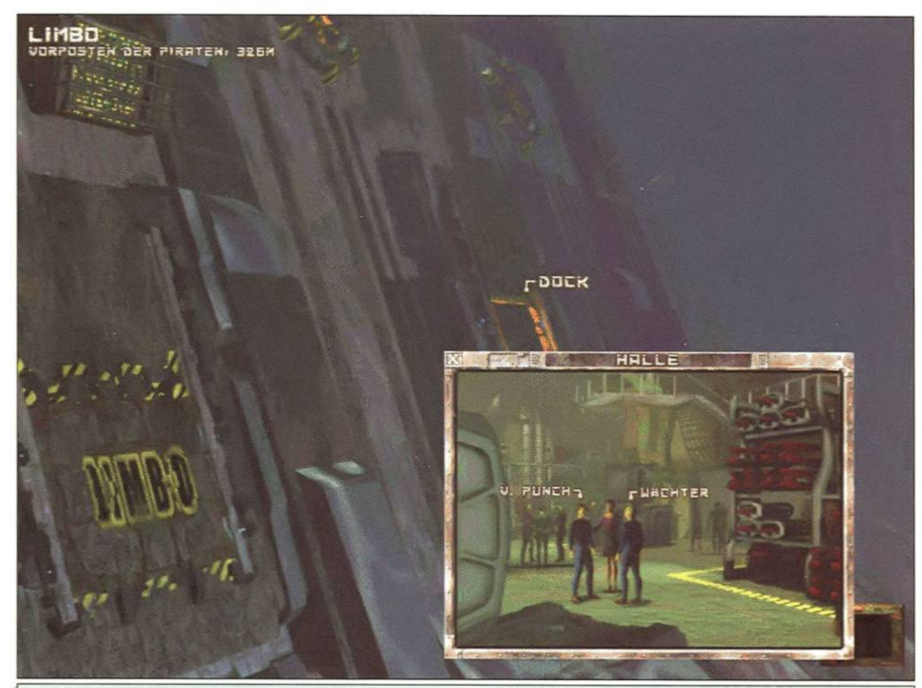
wenn ihm die Kaperung gelingt. Im Dienst der guten Sache ist Flint natürlich gern dazu bereit, aber zuerst geht er zum Waffenhändler und stattet den neuen Kahn, eine Gator, mit ein bißchen Zubehör aus, etwa einer zweiten Vendetta, wofür je nach Finanzlage die Typen I und II in Frage kommen. Jetzt kann es losgehen. Der erste Schritt zur Piratenlaufbahn ist einfach: Erst wird der Frachter identifiziert, dann werden die Begleitschiffe abgeräumt, wobei auch noch einige Piraten helfen.




Die Gator ist wie die Hiob ein Boot aus der Scout-Klasse, aber wesentlich fortschrittlicher. Sie ist besser bewaffnet und gepanzert, wendiger, schneller und viel schöner

Anschließend stehen Flint die Türen nach Scranagar offen. Im „Swamp“ unterhält er sich mit dem Braumeister und trinkt ein Bier, während er eine erfundene Geschichte erzählt und nebenbei herausbekommt, daß sich das Schleusentor automatisch öffnet, wenn die Steuerzentrale ausfällt. Geld kann man natürlich auch als Pirat verdienen: Bei einem Gespräch mit Lou Wisson bekommt Flint Kontakt zu einem gewissen Stahlschmidt. Der will Flint für echtes Wetwork anheuern, also für einen Mord. Ein Mann namens Curly, der mit seinem Schiff vor Limbo kreuzt, soll von der Bildfläche verschwinden. Hier darf sich der Spieler wiederum eine Gewissensfrage stellen.






Auch bei den Piraten muß sich Flint erst bewähren, bevor man ihm vertraut

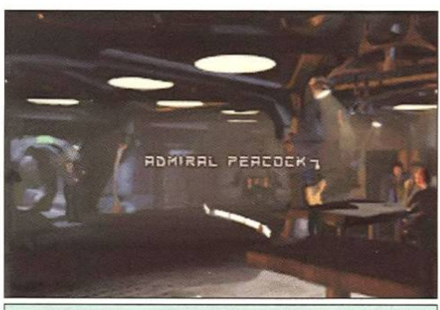



Das Vergnügungszentrum Sheherazade. Einer der wenigen Orte, an denen Flint nicht zum Schuß kommt

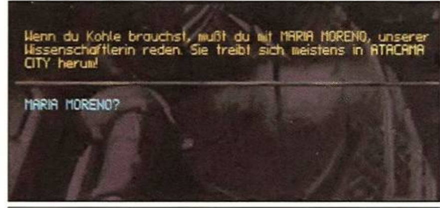
Mit oder ohne Curly-Intermezzo meldet sich Franklyn mit einem Auftrag: Flint soll ein paar Schnüffler erledigen, die auffällig nah vor Scaranagar kreuzen. Hier ist Taktik gefragt: Das Schiff sollte in Sichtweite der Zielobjekte gebracht werden. Sobald diese näherkommen, tritt Flint den Rückzug an und lockt sie in die Reichweite der Geschütze des Stützpunktes. Mit dieser Unterstützung sollte es wohl gelingen, der Bande den Garaus zu machen. Zurück auf Scaranagar, soll sich Flint laut Franklyn bei Sorrow melden. Zuvor sucht er aber nochmals den Braumeister in der Kneipe auf und schlägt ihm eine Meuterei vor, damit er sich in Neopolis eine Kneipe aufbauen kann. Eine Amnestie sei natürlich auch drin.

Im Gegenzug hat der einfältige Mann einen wertvollen Tip parat: Flint solle Sorrow bestellen, Sultan Zalmans Tochter habe ein Auge auf ihn geworfen. Bei Zweifeln solle er behaupten, er habe für Zalman den EnTro-Job gemacht, dürfe aber nicht mehr darüber sagen.

Im „Lilly's“ findet Flint den Gesuchten. Zu Beginn erkundigt er sich nur, ob er in die Dienste Sorrows treten dürfe. Die Gegenfrage lautet, ob er Flint vertrauen könne, und der antwortet, daß Sorrow es darauf ankommen lassen müsse. Außerdem wisse er wohl mittlerweile, was seine Geschütze wert seien. Jetzt sagt Flint den Spruch von Zalmans Schwester auf, und tatsächlich folgt ihm der Trottel auf sein Boot.
Nach einem Anruf von Bullock kehrt Flint auf die Seacore zurück und macht sich nach einem kurzen Gespräch mit Bullock an die Erfüllung der zweiten Auftagshälfte. Hierfür muß das Boot in bestmöglichem Zustand sein, und die Torpedos sollten mit Bedacht ausgewählt werden, um in Krisensituationen Zeit zu sparen und Leben zu retten. Zunächst muß die Stromversorgung zerstört werden, wobei unnötige Kleingefechte vermieden werden sollten, weil sie nur Zeit kosten.




In den Kneipen auf den Stützpunkten bekommt Flint immer wieder Hinweise auf mögliche Aufträge. Auch die Hintergrundstory entwickelt sich dabei weiter




Neue Connections ergeben sich meist über zufällige Gespräche mit Bewohnern




Die Unterseestadt Ganesha I

Kaum hat Flint diesen Teil erledigt und steht japsend im Bauch der Seacore, wirft ihn Bullock auch schon wieder hinaus, denn ein paar Piraten wollen Rache nehmen und Sorrow wieder herausholen. Jetzt macht es sich bezahlt, wenn vorher mit den Torpedos sparsam umgegangen wurde und sie auch sinnvoll zusammengestellt worden sind, denn draußen schwimmt einiges herum. Zwar steht Flint mit dem Problem nicht allein da, aber schwer wird es dennoch. Vielleicht sollte man vorher abspeichern...
Wenn der Einsatz erfolgreich war, wird Flint vom General mit Lobeshymnen überschüttet und soll das hohe Tier nach Floating Bombay begleiten, um dort einen Auftrag für ihn zu übernehmen.

Dort begibt er sich in die Wohnhalle I und unterhält sich mit Baba Mehem. Dieser weiß von einigen merkwürdigen Ereignissen in der Clansunion zu berichten, etwa daß ein Erdbeben ohne vorherige Warnung durch die Seismographen einen Außenposten zerstört habe und daß seltsame schwarze Unterseeboote aus dem Nichts aufgetaucht seien. Mehem fragt Flint, ob er sich einer Hilfsexpedition anschließen wolle. In dem Fall solle er sich in New Babel bei Kapitän Yalla Rangun melden, die die Expedition leite. Mehem macht ihm noch mit einer hohen Belohnung den Mund wässerig.

Im „Masalla's Spot" trifft Flint auf einen Typen namens Zerf, der ihm bei freundlicher Behandlung den Tip gibt, zur




In Floating Bombay tritt Flint in den Dienst der Militärs. Zwar sind „Nebenjobs" zu diesem Zeitpunkt noch nicht verboten, aber von hier aus geht es in der Story immer am roten Faden entlang

„Indus Bar" zu gehen. Dort trifft er auf Dubai Tankrit, der ihn an seinen Verwandten Akash Tankrit in der Wohnhalle II weitervermittelt, sofern er das Gespräch mit der nötigen diplomatischen Sorgfalt über die Runden bringt. Akash ist für den geschäftlichen Bereich der „Familie" verantwortlich und hat einen Auftrag zu vergeben: Flint könne eine Stange Geld verdienen, wenn er vor Ganesha ein Schiff manövrierunfähig schieße, das einem Hauptmann der Mu'Hamma-Familie gehöre. Für diesen Einsatz besorgt sich der Abenteurer drei Torpedos vom Typ Flash Shark II, die beim Anflug sehr leise sind und deshalb der gegnerischen Abwehr nicht auffallen.

Außerdem verteilt sich ihre Sprengkraft sowohl auf geringen physischen wie auf elektronischen Schaden, womit die Steuerung des Schiffs effektiv lahmgelegt werden kann. Die Bewältigung dieser Aufgabe erweist sich dann auch nicht als besonders schwer, und Flint kehrt mit seiner Erfolgsmeldung nach New Babel zurück. Dort nimmt er Kontakt zu Yalla Rangun im Mughel Empire Plaza auf. Tatsächlich bietet sie ihm die ungeheure Summe von 6000 Credits für die Teilnahme an der Hilfsexpedition.
Da kann er nicht ablehnen und bricht kurz darauf zur „Star of Bengalia" auf, um sich im Mannschaftsraum wieder mit

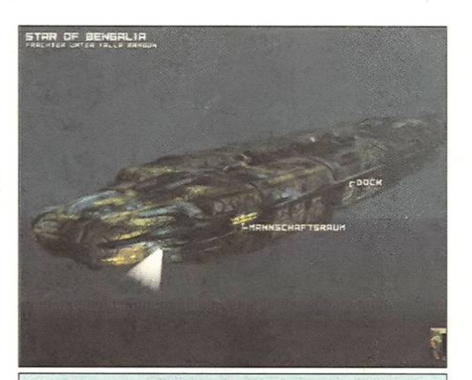



Ganz so hoch wie im alten Babel hat man bei New Babel nicht gebaut

Kapitän Rangun zu treffen. Sie zeigt ihm eine Filmaufzeichnung von dem ungeklärten Seebeben und schickt ihn anschließend zu einer Patrouillenfahrt hinaus. Unterwegs begegnen ihm ein paar Plünderer, die der Feuerkraft der Gator aber nur wenig entgegenzusetzen haben. Kaum hat Flint die Bengalia wieder betreten, wird eines der ominösen schwarzen Schiffe gesichtet. Doch dies geschah viel zu spät, als daß es am Eindringen in die Schutzzone hätte



## Schleichfahrt

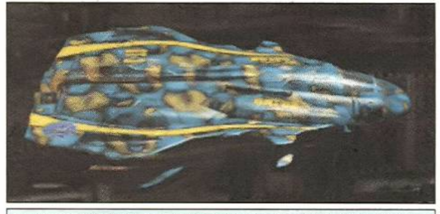


Auf der „Star of Bengalia“ trifft Flint mit Kapitän Yalla Rangun zusammen, um sich einer Hilfsexpedition anzuschließen

gehindert werden können. Rangun ist jetzt in Alarmbereitschaft und gibt Flint den Auftrag, einen Transport zu den zerstörten Kolonien zu eskortieren.

Unter voller Bewaffnung gleitet die Gator zunächst arbeitslos durch die Fluten, doch plötzlich taucht eines der schwarzen Schiffe auf. Nach anfänglichem Herzrasen kommt Flint zu der Erkenntnis, daß schwarze Farbe allein ein Schiff noch nicht gefährlich macht. Nach einigen Torpedos verwandelt sich das schwarze Schiff in dekorative Trümmer. Bei seiner Rückkehr erhält er die Nachricht, daß ihn General Peacock auf Ajanta II zu sehen wünsche. Dieser hält sich in der „Hyderabad Hall“ auf und hat interessante Neuigkeiten über die Piloten der schwarzen Schiffe: Angeblich handelt es sich um sogenannte Bionten, Symbiosen aus Mensch und Maschine.

Der gewöhnliche Kinobesucher würde wahrscheinlich von Cyborgs sprechen. Um darüber noch mehr Informationen zu gewinnen und die Gerüchte zu verifizieren, soll Flint eines der schwarzen Sccout-Boote in intaktem Zustand in Peacocks Hände bringen. Als Kaperprämie winken 3500 Credits. Für diesen Auftrag eignen sich wieder die bereits angesprochenen Torpedos vom Typ „Flash Shark“, da sie das gegnerische Boot im wesentlichen unbeschädigt lassen und nur seine Elektronik außer Gefecht setzen. Ersatzweise funktionieren auch die ähnlich konzipierten „Leech“-Topedos, die noch größeren elektronischen Schaden anrichten, aber um einiges teurer sind. So sollte es gelingen, das schwarze Schiff in noch brauchbarem Zustand manövrierunfähig zu machen, damit es abgeholt und auf Ajanta II abgeliefert werden kann. Kurz darauf beordert Peacock Flint nach Ajanta I.
Vor der Abreise stattet er sein Magazin noch mit frischen Torpedos aus, aber diesmal sollten Exemplare mit höherer Sprengkraft gewählt werden. Zu empfehlen sind die Fabrikate der „Tiger Shark“- und der „Man Eater“-Familie, die ein recht gut entwickeltes Ortungssystem haben und beträchtlichen Schaden anrichten.


In der Seitenansicht ist sehr schön das stromlinienförmige Profil der Unterseeboote zu erkennen, hier eine Gator

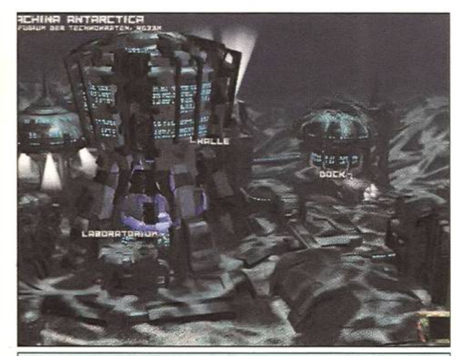

Die „Mughal Empire Plaza“ auf New Babel ist ein prächtig anzuschauender Ort

In der zerstörten Halle von Ajanta I trifft Flint mit Peacock zusammen. Der General möchte, daß sein treuer Vasall auf der „Polar“ mitfährt. Flint fühlt sich geehrt und behält den Termin im Hinterkopf.
Nach langer Zeit meldet sich auch El Topo mal wieder. Wie der Zufall so spielt, hält er sich gerade auf der „Polar“ auf und möchte mit Flint ein Gespräch unter alten Freunden führen. Das wären dann schon zwei Gründe, sich dorthin zu begeben.

El Topo würde es gern sehen, wenn Flint zur Machina Antarctica mitführe, um dort einen Viktor Barnheim zu treffen, und untermauert seinen Wunsch mit einem Angebot von 20.000 Credits. Das ist ein unwiderstehliches Argument für einen Söldner. Für das Geld möchte er aber auch seine Papiere von Santiago zurückbekommen, der sich auf dem Frachter „Big Fat Mama“ aufhalten soll.
Nach einem kurzen Plausch mit Peacock in dessen Büro geht die Reise zur „Machina Antarctica“ auch schon los. In der dortigen Halle kann Flint von Ralf Razor erfahren, wo sich Barnheim aufhalten soll. Er trifft den Gesuchten im Laboratorium, und der bestätigt noch einmal, daß sich Santiago nicht nur die betreffenden Papiere, sondern auch einen passenden Wissenschaftler unter den Nagel gerissen hat.
Bevor sich Flint dieser Sache annehmen kann, soll er vor Bellingshausen noch ein paar Piraten aufmischen. Dort geht es wirklich hart zur Sache, und Flint kann sich freuen, sein Boot bis unter die Dachluke mit starken Torpedos vollgestopft zu haben (trotzdem ist dies eine sehr schwere Mission, und vorheriges Abspeichern wird dringend angeraten).



Auf Ajanta I ist es durch das unerwartete Seebeben zu Zerstörungen gekommen



Auf Machina Antarctica lebt die geballte technische Intelligenz Aquas



Neopolis, die Hauptstadt der Atlantischen Föderation

Nach erfolgreichem Abschluß meldet sich Barnheim und beordert Flint wieder nach Machina Antarctica, wo er ihn in der Laborhalle treffen will. Er schickt ihn anschließend zur Tornado Zone, wo er wählen darf, ob er lieber nach Little Paris oder nach Phobos reist, denn an einem dieser Orte soll er den V-Mann Vinzenz LeFebre antreffen, der dort in einer Bar sitzt und darauf wartet, mit dem Codewort „Magna" angesprochen zu werden.



Flint entscheidet sich für Little Paris und redet dort in der Halle mit einem angetrunkenen Tagelöhner, der richtig gesprächig wird, als Flint ihm ein Gläschen spendiert. Anschließend sucht er die „Kinky Cubin" Bar auf und trifft dort tatsächlich LeFebre.

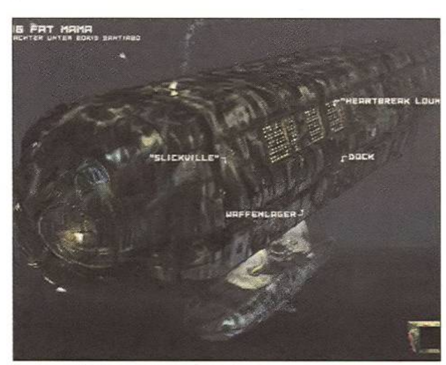
Santiagos Frachter „Big Fat Mama" liege derzeit vor Hawaii im Pazifik, erzählt dieser, und falls Flint da hineinwolle, solle er sich zuvor an eine gewisse Glo Zee wenden. Die Dame findet er gleich vor Ort in der Halle. Sie gibt sich hilfsbereit, empfiehlt Flint jedoch, sich auch noch einmal mit LeFebre zu unterhalten. Der nennt ihm einen Kontaktmann namens Fritz Rasmussen auf Deepdrift, den er aufsuchen solle, sobald er Zugang zur „Big Fat Mama" gefunden habe. Außerdem weist LeFebre darauf hin,



Paris hat sich in den letzten Jahrhunderten doch stark verändert

daß Santiago liquidiert werden müsse und daß El Topo möglicherweise einen Wotan Colosimo für die Drecksarbeit schicke.

Flint bricht zum Entropoint III auf, spricht dort in der Abfertigung mit der Beamtin und reist zum Sprungstern, von wo es zur „Big Fat Mama" weitergeht. Dort stellt ein Unbekannter neugierige Fragen, die Flint jedoch mit Hilfe von Glo Zee abblockt.



Der Frachter „Big Fat Mama" gleicht eher einer gigantischen schwimmenden Stadt

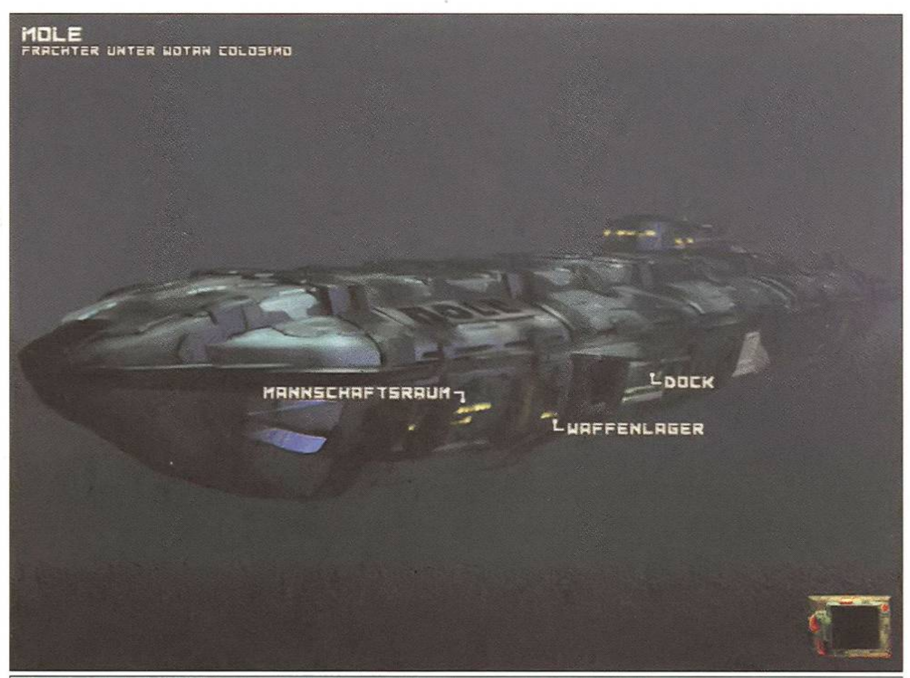
Santiago trifft er in der „Heartbreak Lounge". Er bietet seine Dienste als Söldner an, und Santiago will ihn zunächst einmal testen. Er habe ein Problem mit „Willy Boy", dessen Boote bei Blue Hawaii geortet worden seien. Er, Santiago, wolle sie lieber in direktem Kontakt zum Meeresgrund sehen. Diese Mission stellt keine große Hürde dar, und Flint findet anschließend sogar Zeit, einen Abstecher nach Deepdrift zu machen. Allerdings hängt kurz darauf gleich wieder Santiago in der Leitung und wünscht Flint auf dem Frachter zu sehen. Der Söldner schaut sich noch kurz auf „Deepdrift" um,


Das Cockpit kann bei einem flotten Rechner auch abgeschaltet werden, ohne daß die Performance darunter leidet. Der Übersicht kommt das sehr zugute

kann Rasmussen nicht finden und kehrt unverrichteter Dinge zu Santiago zurück. Dort unterhält er sich mit Ratcliff im „Slickville". Dieser erzählt von einer Untergrundorganisation, die sich gegen Santiago gebildet habe. Falls er mehr zu wissen wünsche, solle er sich an Jerome Cairo auf Deepdrift wenden.

Santiago hat für Flint einen Auftrag, der mal wieder voll auf seiner Linie liegt: Er soll Rasmussen von Deepdrift abholen und zur „Big Fat Mama" bringen. Vor der Abreise hält er noch einmal Rücksprache mit Glo Zee, die ihm erzählt, daß die Mogh-Anhänger auf Blue Hawaii ein großes Treffen hätten und daß er mit Lionel Sinker auf Hawaii sprechen






Auf dem Frachter „Mole" planen Colosimo und Flint den entscheidenden Schlag gegen Santiago

solle, falls er noch mehr Informationen brauche. Zunächst lädt Flint auf Deepdrift Rasmussen ein, der sich in der Halle aufhält, und spricht mit Cairo. Dieser ist anscheinend ein Experte für die Frachterbekämpfung und rät Flint, die große fette Mutti von hinten anzugreifen.
Kurz darauf erhält Flint einen Anruf von Colosimo, der ihn zum Frachter „Mole" bestellt. Flint bricht auf, doch leider scheint Santiago von den Ränkespielen hinter seinem Rücken Wind bekommen zu haben, denn plötzlich tauchen Wachboote unter seiner Flagge auf. Flint bleibt nichts anderes übrig, als die Boote zu zerstören, bevor die Besatzung bei ihrem Chef petzen kann.

Auf der „Mole" trifft sich Flint mit Colosimo zur Besprechung im Mannschaftsraum. Jetzt wird es ernst: Der Angriff auf die „Big Fat Mama" steht bevor.
Als Entschädigung für den entgangenen Auftrag von Santiago bekommt Flint ein neues Schiff.
Erstmals schippert er jetzt nicht mehr in einem Scout herum, sondern darf sich im Pilotensessel einer „Zorn" als echter Bomberkapitän fühlen. Falls er mit seinem Geld nicht zu verschwenderisch war, kann er anschließend gleich in ein paar Zusatzausstattungen investieren.

Unter vollen Waffen geht es ins Gefecht, und es gelingt, den Frachter sturmreif zu schießen. Allerdings setzt sich Santiago rechtzeitig mit einem kleinen Boot ab. Also muß Flint noch einmal hinaus in die stürmische See, wo ihm Santiago vor die Bordkanone schwimmt. Mit dem Herrn wird er spielend fertig.
Zurück auf der „Mole", erntet Flint neben einer Belobigung 20.000 Credits. Außerdem ist General Cox sehr erbaut von den Großtaten des Söldners und würde ihn gern in den Diensten der „Triton" sehen.

Im „Briefing-Raum"der „Triton" trifft der Söldner den General. Der erste Job kommt Flint verdammt bekannt vor: Ein gewisser Willy Boy soll daran gehindert werden, Santiagos vakanten Platz in der Unterwelthierarchie einzunehmen.
Dieser will sich auf der allseits bekannten dicken Mutti einnisten, und Flint fällt die Aufgabe zu, die Angreifer abzuwehren

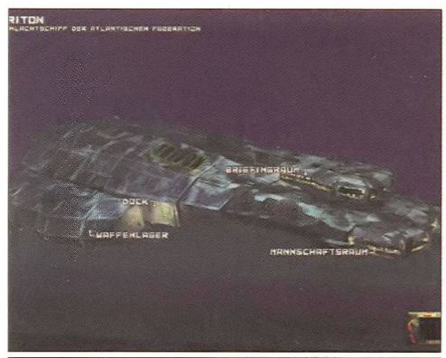
Die „Zorn" markiert einen Wendepunkt in Flints Karriere: Jetzt ist er kein Scout-Pilot mehr, sondern ein Bomber-Pilot

und die „Big Fat Mama" vor der Zerstörung zu bewahren. Gleich im Anschluß erteilt Cox dem Söldner den Auftrag, die Mogh-Anhänger zu verjagen, welche die „Digger" bedrohen. Wenn der Experte für Aufruhrbekämpfung das vollbracht hat, meldet sich der Oberkommandierende der „Digger", Merlin, bei ihm und bittet ihn, den Belagerungsring der Moghs zu durchbrechen. Sicherheitshalber hält Flint noch einmal Rücksprache mit Cox, aber der hat auch keine bessere Idee. Für den erfolgreichen Abschluß der Mission muß zunächst ein Versorgungsfrachter ausgeschaltet und anschließend der Weg für die „Triton" freigeschossen werden.

Anschließend legt Flint auf Avalon an. Es ist nicht sonderlich nebelig, und so findet er leicht den Weg in Merlins Büro. Der ist mit der gegenwärtigen Situation nicht sonderlich glücklich und bezahlt Flint für seine Hilfe. Plötzlich greifen die Mogh-Sektierer wieder an. Flint stürzt sich nach einer Kontrolle des Bootes und der Auffrischung der Waffenvorräte ins Getümmel. Die Zahl der Gegner ist immens, und es kostet einige Anstrengung, hier ohne Schäden herauszukommen. Nebenbei muß




Das Schlachtschiff Polar dient Flint als „Heimathafen" während seiner Einsätze für das Militär




Das Schlachtschiff „Triton" steht unter dem Kommando von General Cox, der Flint mit militärischen Aufträgen füttert





Gegen Bodenziele wie Panzer sind die Clusterbomben besonders geeignet

Flint einen Frachter aus einer bedrohlichen Situation retten und später den Kommandostab der Moghs und deren Versorgungsbasis dem Meeresboden gleichmachen.

Bei der Rückkehr nach Avalon bleibt keine Zeit für eine Verschnaufpause: Cox will den Söldner wieder auf der Triton sehen. Er erklärt ihm im Briefing Raum, daß sich das Shogunat für die Digger interessiere. Aber sie wollten den Kahn nicht etwa kaufen, sondern mit Gewalt an sich reißen. Flint bricht sofort auf, um die Boote des Shogunats aufzuhalten. Auch das ist wieder ein harter Brocken.

Cox verrät Flint nach dessen Rückkehr, daß das Schlachtschiff „Polar" zu ihrer Unterstützung erwartet werde, aber vorerst müsse er allein mit der Übermacht des Shogunats klarkommen. Erneut taucht Flint in die Fluten und wehrt die Shogunatstruppen von der Triton ab.

Mittlerweile ist die Polar so nahe herangekommen, daß Flint dorthin aufbrechen und sich im Briefing-Raum einfinden kann. Major Lopez erklärt ihm, daß sie sofort zum Roten Meer aufbrechen müßten, weil dort ein Überfall durch die Truppen Tsui Akiras drohe. Vor Ort erteilt Lopez dem Söldner zunächst den Auftrag, eine Meerenge zu sichern und einige Verteidigungsanlagen und einen Frachter zu beschützen.

Das ist noch problemlos zu schaffen, aber jetzt wird es wirklich heikel. Der erste Angriff war offenbar nur zur Ablenkung gedacht, und erst jetzt geht es richtig zur Sache. Zuerst darf Flint einige Tanks verteidigen und anschließend einen Panzerdurchbruch verhindern (für diese Massenvernichtung von Bodenzielen sei dem Spieler die Verwendung von Clusterbomben wärmstens ans Herz gelegt).

Letztlich ist auch noch der Hauptangriff abzuwehren, wobei Flint freilich nicht ganz allein mit der Aufgabe betraut ist. Im Anschluß daran kommt Lopez mit schlechten Nachrichten: Es wurden wieder Bionten gesichtet, und Flint hat sich bereits als Fachmann für die Cyborgs geoutet.

Erfreulich ist dagegen, daß Flint jetzt endlich mit dem Traumschiff aller Söldner ausgestattet wird. Die „Succubus" ist wirklich das Nonplusultra der Unterseeboottechnik und wird ihm noch gute Dienste leisten.

Anschließend sollte der flotte Kahn gleich adäquat aufgerüstet werden. Besonders ein Stapel Torpedos macht sich bezahlt, denn bei der Bekämpfung der Bionten sind Abschüsse in rauhen Massen zu erzielen.

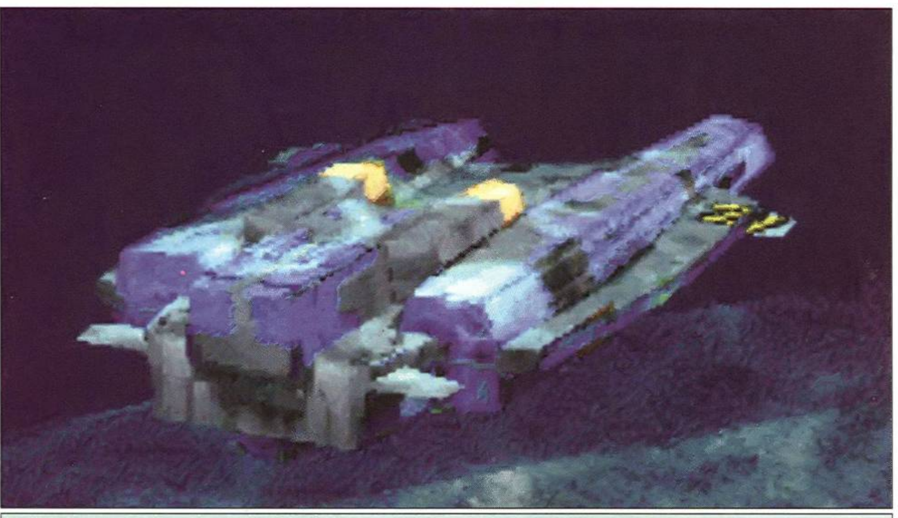
General Akira scheint davon überhaupt nicht begeistert. Flint erhält einen Funkspruch von ihm, in welchem der offenbar geistesgestörte Herr die letzte, alles vernichtende Attacke ankündigt, zu deren Gelingen er einen Kamikaze-Bomber mit Sprengstoff vollgepackt hat. Lopez ist über die neuen Informationen nicht begeistert. Natürlich muß der TNT-Bomber unbedingt aufgehalten werden. Dummerweise hat die explosive Zigarre einen beachtlichen Geleitschutz, mit dem sich Flint ebenfalls herumschlagen darf. Ein Tip: Die „Zorn" hat viel Platz für zusätzliche Geschütztürme.

Wenn diese mit der richtigen Software ausgestattet sind, zum Beispiel „Punisher V2.2" oder „Eraser V1.4", können sie selbständig Ziele unter Feuer nehmen, ohne daß dafür Konzentration abgezwackt werden muß. Während sich also der Pilot ganz auf die Zerstörung des Hauptziels konzentrieren kann, halten ihm die Geschütztürme selbständig die ärgste Bedrohung vom Leib. Da es hier um die Zerstörung des feindlichen Bombers geht, sollte sich Flint bei den Torpedos für einen Typ entscheiden, der sowohl schnell wie auch durchschlagstark ist. Die beiden „Big Bangs" sind zwar sehr stark, aber auch sehr langsam. Versuchen kann man es natürlich, denn schon ein Treffer dürfte genügen. Doch normalerweise ist der „Man Eater II" oder, falls verfügbar, der „Hammerhead Shark" vorzuziehen.

Nach diesem Auftrag meldet sich wiederum ein Herr vom Shogunat bei Flint. Er nennt sich Ping und bedankt sich für die




Der Succubus-Bomber ist ein wahres Prachtstück in Design und Technik

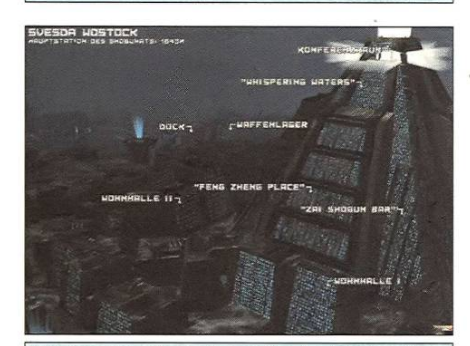


Der Bomber 'Zorn' in der 3D-Außenansicht

## Schleichfahrt




Der Waffenhändler auf der „Polar" ist besonders gut sortiert




Mit dem Eintreffen in Svesda Wostock haben die privaten Nebengeschäfte für Flint ein Ende. Er tritt bis zum Ende des Abenteuers exklusiv in die Dienste des Militärs

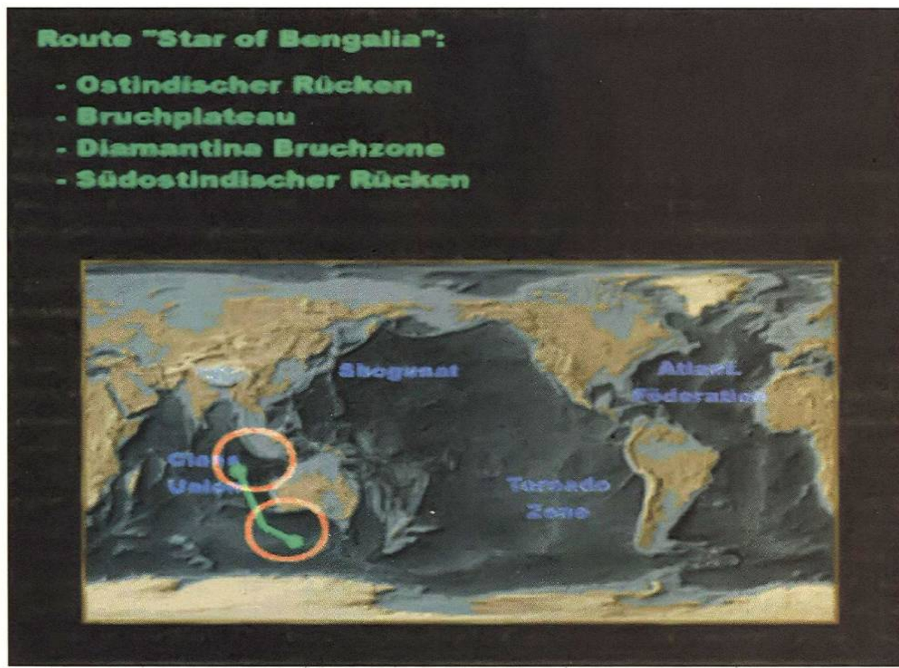
Erledigung des Verräters Akira. Einen so verdienten Mann hätte er natürlich gern in seinen Reihen. Flint meldet sich höflich bei Lopez ab und bricht auf zu neuen Abenteuern. Er soll einige Bionten ausschalten und daran hindern, eine Tankanlage zu zerstören.
Nach erfolgreicher Ausführung kehrt er auf die Polar zurück und erhält einen Anruf von seiner Lieblingsfeindin Hong Long. Sie erzählt, Sultan Zalman habe sie mitsamt ihrem Boot am Haken, und bittet den Söldner, sie herauszuhauen. Dafür will sie ihm verraten, was Akira wirklich vorhatte. Lopez hat gegen den kleinen Nebenjob nichts einzuwenden. Flint schleicht sich bei ausgeschaltetem Motor mit der Strömung an und zerstört zunächst die Energieversorgung der Zellenblöcke, befreit Hong Long und tötet den Adjutanten Zalmans. Hong Long hat dann auch tatsächlich Interessantes zu erzählen: Akira hatte einen Deal mit einem gewissen van der Waal. Sie wollten einen Krieg anzetteln, damit der Waffenhandel in Schwung kommt und sie sich eine goldene Nase verdienen. Die Beweise sollen sich in Zalmans Büro befinden, aber Senior Lopez ist der Meinung, darum sollten sich andere kümmern Die Polar bricht in das Hoheitsgebiet des Shogunats auf, um dort weiter Bionten zu recyceln.
Flint begibt sich nach Svesda Wostock, wo er von Cox empfangen wird. Dieser hat eine ganz besondere Bitte an den Söldner: keine privaten Nebengeschäfte mehr. Flint muß erst einmal schlucken, aber dann erwacht doch wieder sein Geschäftssinn, und er schlägt eine beträchtliche Summe als Entschädigung heraus. Damit ist er aber erst einmal kaltgestellt. Er soll sich ruhig verhalten, bis sich ein gewisser Nevskij bei ihm meldet. Es dauert eine Weile, und Flint muß den einen oder anderen Auftrag ablehnen, aber es lohnt sich. Als der Betreffende endlich auftaucht, bietet er 30.000 Credits für die Dienste. Dafür soll sich Flint bei Ping im Konferenzraum einfinden. Der setzt ihn davon in Kenntnis, daß die Bionten einen Großangriff planen. Flint soll alle Angreifer abwehren und nebenbei aufpassen, daß ein Frachterkonvoi unbeschadet in Svesda Wostock ankommt. Zum Glück erhält der wackere Kapitän Unterstützung und steht nicht allein mit den unzähligen Gegnern da.
Doch damit ist das Bionten-Problem immer noch nicht erledigt: Die Cyborgs versuchen die Wasserversorgung zu kappen. Auch das weiß Flint mit bewährten Mitteln zu verhindern. Anschließend meldet sich Ping wieder bei ihm. Angeblich ziehen sich die Bionten jetzt endlich zurück. Man solle die Gelegenheit nicht verstreichen lassen und die Cyborgs daran erinnern, daß sie besser nicht noch einmal zurückkommen. Also setzt Flint ihnen nach und radiert die Nachzügler aus.



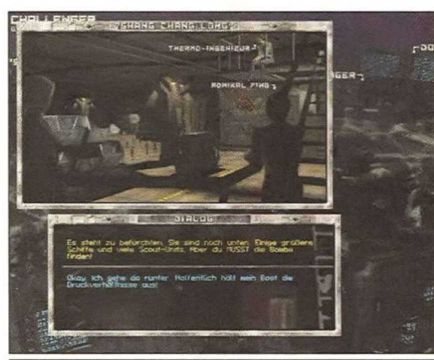
Zurück auf der Polar, kommt er in den Genuß der Ehre, künftig während der Einsätze auch noch vier Kadetten ausbilden zu dürfen, die natürlich unbeschadet aus den Kämpfen hervorgehen müssen. Auch Ping meldet sich wieder. Er möchte Flint auf „Challenger" haben, wo ein brisanter Auftrag wartet. Dort stellt Cox ein Team zusammen, das in den 11.000 Meter tiefen Tiefseegraben tauchen soll. Für die genauere Erläuterung ist ein Treffen mit Ping in der Shang-Chung-Long-Halle vereinbart. Ping erklärt ihm, daß die Bionten unten im Graben eine Bombe legen wollten, was verhindert werden müsse. Offenbar haben die Blechhaufen immer noch nicht genug. Flint soll sich bis zur Bombe durchkämpfen, sie identifizieren und alle




Welche Tiere werden denn auf dieser Farm gehütet? Seekühe?




Diesen Weg nimmt die „Star of Bengalia" auf dem Weg zum Südostindischen Rücken



Flint bekommt die Aufgabe, bei der Bergung der von den Bionten gelegten Bombe zu helfen

dort aufkreuzenden Bionten erledigen. Für einen gestandenen Söldner ist das nicht allzu schwer, aber die Bergung der Bombe könnte ein Problem werden: Sie steckt in einem schmalen künstlichen Schacht. Flint hält Rücksprache mit Ping, der sich erinnert, in Machina Antarctica von einer Art Unterwassermenschen gehört zu haben. Das könnte die Lösung sein. Cox kümmert sich von jetzt an um die Geschichte. Derweil können sich Ping und Flint auf der Forschungsstation „Progress" umschauen.

Dort erfahren sie, daß der zentrale Stützpunkt der Bionten vor der australischen Küste in der Nähe von Sydney liegen soll. Inzwischen ist Rasmussen mit der Polar eingetroffen, und Flint trifft ihn dort im Mannschaftsraum. Rasmussen hat den Unterwassermann aufgetrieben, und Flint soll ihn bei der Bergung der Bombe unterstützen.

Vor allem muß er ihn vor den Bionten absichern, was eine verdammt heikle Angelegenheit ist. Mit knapper Not gelingt die Aktion, und die Bionten sind entsprechend mißgestimmt. Sie starten eine Vergeltungsaktion gegen die Polar, und Flint muß wieder einmal sein ganzes Können aufbieten, um die Polar gegen die angreifenden Horden vor der Vernichtung zu schützen. Offenbar läßt sich das Problem mit den Bionten nur lösen, wenn ihr Hauptquartier zerlegt wird, weshalb Cox jetzt auch genau diese Maßnahme befiehlt. Für diese letzte Schlacht haben alle verbündeten Machtblöcke Kampfeinheiten entsandt. Drei Verteidigungsringe müssen durchbrochen und möglichst restlos zerstört werden, damit die Basis in Angriff genommen werden kann. Kaum haben sich Flint und Alliierte durch die Verteidigungsringe gearbeitet, meldet sich Cox mit einem Bericht zur Lage. Überall ist die Aktion erfolgreich verlaufen, nur im Süden nicht, wo die Bionten Schiffe zusammengezogen haben und einen Ausfall versuchen. Flint wird als „Feuerwehr" dorthin beordert. Die „Star of Bengalia" liegt unter schwerem Beschuß und muß zunächst gesichert werden, bevor es den restlichen Feindbooten an die Schiffsschrauben geht und die Geschütztürme ausgeschaltet werden.




Die Forschungsstation „Progress" hat irgendwie ähnlichkeit mit einem futuristischen Staubsauger...

Der erste Ring ist jetzt durchbrochen, es folgt Nummer zwei. Wieder muß der Feind komplett ausradiert werden, die Triton darf dabei nicht verlorengehen. Der zweite Ring scheint sich ebenfalls überall in seine Bestandteile aufzulösen, aber wie Flint bei seiner Rückkehr erfährt, hat es Admiral Ping erwischt, und er wird jetzt von Nevskij ersetzt. Dieser hatte eigentlich eine Seismobombe ins Zentrum des Hauptquartiers transportieren sollen, aber das geht ja nun nicht mehr. Der Job fällt einem anderen zu... Flint ist allerdings nicht allein der Dumme: Er soll nur den Geleitschutz übernehmen, während die Bombe von einer Frau plaziert wird, die er im Mannschaftsraum treffen kann. Es handelt sich um eine Bekannte: Hong Long, Flints Lieblingsfeindin, die ihn zu Beginn des Abenteuers in einer Rettungskapsel im Meer aussetzte. Offenbar hat sie den Lebensmut verloren, denn das hier ist ein Suizidkommando. So einfach wird es aber auch für Flint nicht: Die Fahrrinne muß zuvor von einem Kreuzer und einigen Geschütztürmen geräumt werden. Beim Transport der Bombe setzen die Bionten noch einmal alles entgegen, was sie haben. Da glühen die Rohre bis zum Abwinken, denn es sind mehrere Bomber zu erledigen, bevor Hong Long mit der Bombe durchschippern kann. Viel Glück, Kapitän, auf der Reise...

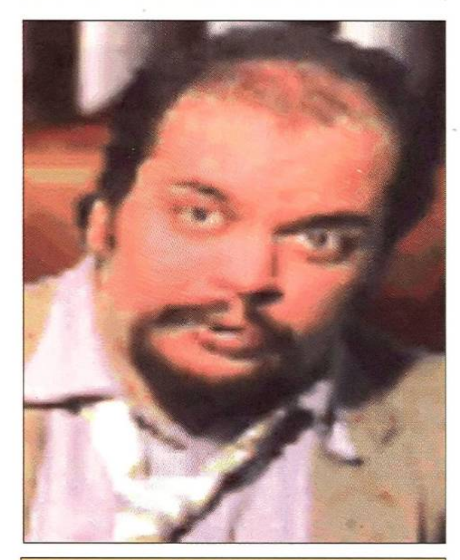


# SYNNERGIST

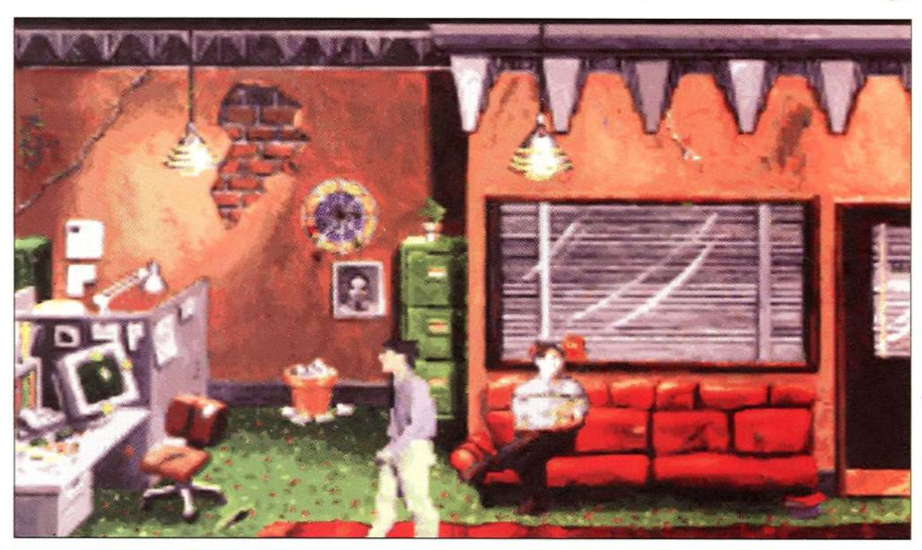
**Tim Machin ist Reporter beim New Arhus Chronicle. Natürlich ist das ein spannender Job, sonst wäre Tim sicher etwas anderes geworden. Dennoch hätte er nicht damit gerechnet, eines Tages einen guten Freund tot vorzufinden. Er stellt Nachforschungen an und gerät immer tiefer in eine verschachtelte Intrige, in welcher der Mord an seinem Freund nur ein kleines Mosaiksteinchen ist. Jemand versucht, die Menschen von New Arhus unter seine Kontrolle zu bringen, und schreckt dabei weder vor grausamen Experimenten noch vor Mord zurück...**

## Kapitel 1

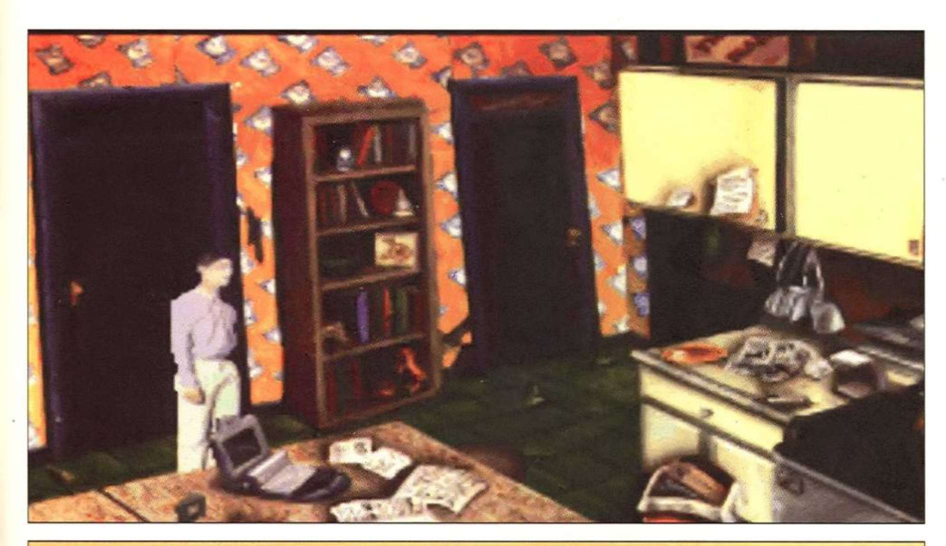
Für Tim Machin beginnt der Tag wie gewohnt: Weil er seinen letzten Bericht über das Skyline-Restaurant immer noch nicht abgegeben hat, fängt er sich eine geharnischte Rüge vom Chefredakteur des New Arhus Chronicle, Mr. Hallmags, ein. Er erhält außerdem den Auftrag, einen gewissen Viktor Ambrose zu interviewen und dann den Bericht über das Restaurant schleunigst abzuliefern.
Das riecht nicht nur nach Arbeit, sondern auch nach letzter Chance. Wie andere Leute die Seife und die Handtücher aus dem Hotel klauen, weil man ziemlich sicher sein kann, nicht wiederzukommen, sieht sich Tim nach nützlichen Sachen um, auf die er vielleicht verzichten müßte, wenn ihm Hallmags den Stuhl vor die Tür setzen würde. Im Büro des Chefs liegt ein Brieföffner auf dem Aktenschrank. Den nimmt Tim mit, auch wenn das eher ein schaler Triumph ist. Anschließend geht er unauffällig ins Redaktionsbüro. Dort schnappt er sich die Dartpfeile, die links in der Dartscheibe stecken. Ob ihm das die Redaktionskollegen jemals verzeihen werden? Das Klebeband aus der Schreibtischschublade wird dagegen so schnell niemand vermissen. Der Schreibtisch muß jetzt erst einmal aufgeräumt werden, bevor Block und Stift in erreichbare Nähe rücken.
Im Aktenschrank lagert unter einer dicken Patina aus Staub ein alter Artikel über einen Polizisten namens Steven Lawson. Daraus geht hervor, daß dieser nette Ordnungshüter Drogen unterschlagen hat und mit tatkräftiger Unterstützung von Tim überführt wurde. Es ist doch immer wieder schön, auf die alten Lorbeeren zurückzublicken, auch wenn die schon etwas angestaubt sind. Außerdem wird ein Detektiv namens Thomas Barberelli erwähnt, der zwar in den Fall verstrickt war, gegen den aber die Beweise nicht ausreichten.
Kollege Doug, der momentan offenbar nicht viel mehr zu tun hat, als auf der Couch zu sitzen, erzählt Tim auf Nachfrage,



Mr. Hallmags ist von Tims Leistungen nicht begeistert.

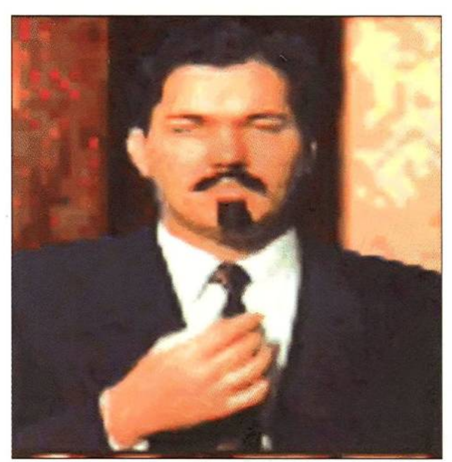


Hier schreibt Tim seine Artikel für den New Arhus Chronicle.



Tim in seiner Wohnung: Das Genie beherrscht das Chaos.

daß in ein paar Tagen eine Mondfinsternis stattfindet. Nicht, daß Tim das wirklich interessant fände, aber kleine Gespräche erhalten die Freundschaft.
Auch Reporterin Hillery ist gerade in der Redaktion. Sie trauert dem spannenden Polizistenfall hinterher und fühlt sich derzeit ziemlich unterfordert. Offenbar ist Tim der einzige, dem das nicht so geht. Nachdem er die Chronicle-Redaktion verlassen hat, findet er sich auf der Straße wieder, dem einzig wahren Platz des Reporters. Hier ist auf der rechten Seite gerade ein Autodieb damit beschäftigt, den geliebten Wagen von Mr. Hallmag zu knacken. Tims Hilfsangebot lehnt dieser dankend ab, da er gut allein klarkomme. Schade, das wäre es noch gewesen. Tim weiß ganz genau, warum er lieber die U-Bahn benutzt. Mit diesem öffentlichen und diebstahlsicheren Transportmittel fährt er zu seinem Appartment. Die Tür schließt er logischerweise mit seinem Schlüssel auf und geht hinein. Dort nimmt er den Pager vom Tisch und eine Plastiktüte aus der Schublade.
Der Notizzettel am Schrank erinnert ihn daran, eine Kakerlakenfalle zu kaufen. Da er damit rechnen muß, plötzlich von organisierten Küchenschabenverbänden angefallen zu werden, geht er lieber wieder hinaus auf die Straße. Steve, der Hot-Dog-Verkäufer, hat im Moment keine brauchbaren Informationen für wißbegierige Reporter, will sich aber mal umhören. Der Dealer Herb hat gerade besonders günstige Reisen zum Mond im Angebot, aber Tim ist gerade mit irdischen Problemen beschäftigt und lehnt dankend ab. Er könne jederzeit wiederkommen, sagt Herb. Schließlich muß er sich die potentielle Kundschaft erhalten.
Tim benutzt wieder die U-Bahn und fährt zur Ambrose-Stiftung, denn er soll ja Viktor Ambrose interviewen. In der Eingangshalle befindet sich ein Karton, der mit Hilfe des Brieföffners schnell offen ist. Von den darin zu findenden Essensmarken nimmt Tim aus Sicherheitsgründen eine an sich, schließlich ist es absolut nicht sicher, daß ihn Ambrose zum Essen einlädt. Als ordnungsliebender Mensch verschließt er den Karton wieder mit dem Klebeband. Anschließend redet er mit der Empfangsdame, die ihm allerdings eröffnet, daß für ihn kein Termin bei Mr. Ambrose vermerkt sei. Nachdem Tim höflich darauf hingewiesen hat, daß dies ein Irrtum sein müsse und sein Chef einen Termin vereinbart habe, verschafft ihm die Lady kurzfristig eine Audienz. Kurz danach kommt auch schon Mr. Ambrose und bittet ihn in sein Büro.
Hier stellt der Reporter Mr. Ambrose unangenehme Fragen, etwa wie ihm New Arhus City gefalle und was das psychiatrische Heim so mache. Einige persönliche Fragen sollte er seinem Interviewpartner zwar auch stellen, aber dieser weicht aus und erklärt das Gespräch für beendet. Tim wird zurück in die Empfangshalle komplimentiert, wo er mit der Sekretärin plauscht und ihr versichert, daß das Palaver sehr gut gelaufen sei. Nun, was soll's - Tim hat schließlich noch einen anderen Auftrag zu erledigen und fährt mit der U-Bahn zum Skyline-Restaurant.

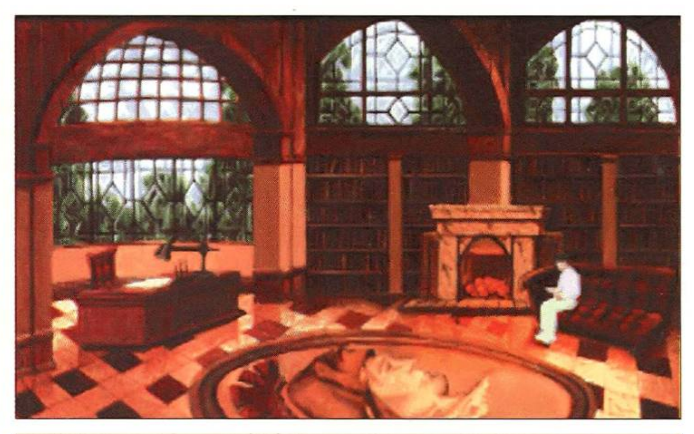


Mr. Ambrose: Der Mann hat doch was zu verbergen?

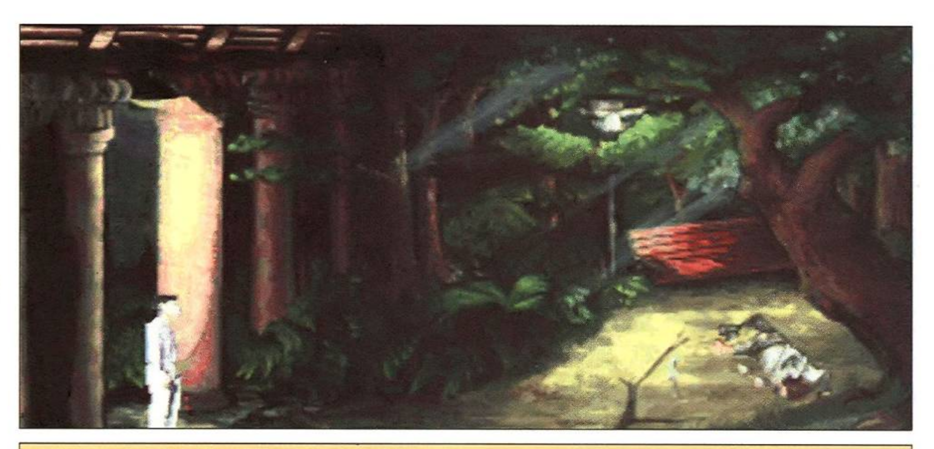
Vor dem Restaurant wirft Tim eine Münze ins Wasserbecken, da ein bißchen Glück noch keinem geschadet hat. Jetzt etwas aufgekratzter, geht er durch die Tür des Restaurants, die sich in der Wand aus Glasbausteinen befindet. Bevor er den Reservierungscomputer betätigt, durchsucht er seine Brieftasche. Darin befindet sich unter anderem auch sein Führerschein, den er benötigt, um sich für den Reservierungscomputer ausweisen zu können. Leider teilt ihm der zwischen den beiden Wasserfällen plazierte kulinarische Rechenknecht mit, daß er in letzter Zeit ein wenig zu gut gelebt und daher nicht genug Geld auf dem Konto habe, um sich hier einen Tisch zu reservieren. Zu gut gelebt? Die Worte könnten vom Chefredakteur stammen. Da



Die Empfangshalle der Ambrose-Stiftung.

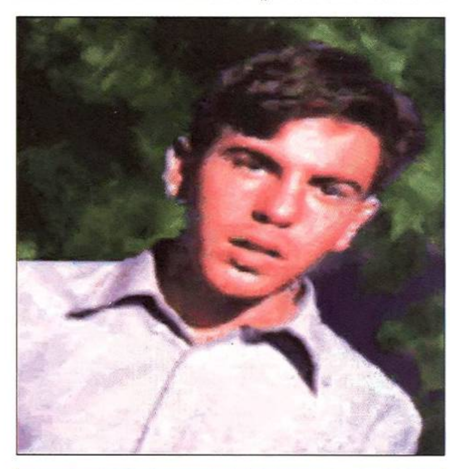


Das Büro von Mr. Ambrose ist größer als Tims Wohnung.



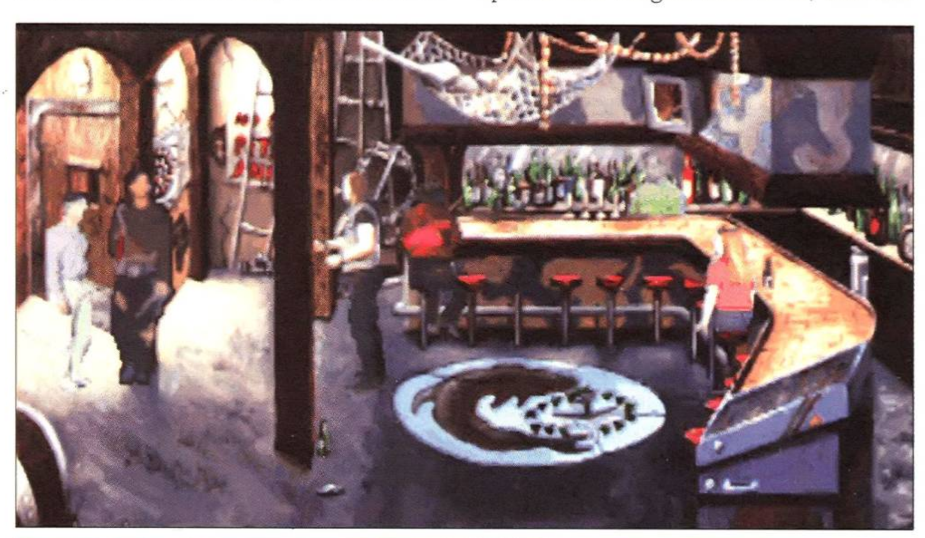
Im Park wartet eine böse Überraschung auf Tim.

Tim im Augenblick finanziell nicht in der Lage ist, die Recherchen voranzutreiben, beschließt er zunächst, zum New Arhus Chronicle zurückzukehren und in der Redaktion nachzusehen, ob es irgendwelche neuen Informationen gibt.
Auf dem Anrufbeantworter findet er eine Nachricht seines Freundes Nick, der sich mit ihm im Heisenberg-Park treffen will. Da es eigentlich nicht der Art des alten Kumpels entspricht, auf einen redaktionellen Anrufbeantworter zu sprechen und dann auch noch ein konspiratives Treffen in einem Park zu verlangen, macht sich Tim sofort per U-Bahn auf den Weg.
Kaum im Park angekommen, entdeckt Tim Nicks Leiche auf einer Lichtung. der Freund hat aus verständlichen Gründen nicht mehr allzuviel zu sagen, aber Tim entdeckt im Gebüsch rechts einen Mann. Der Täter? Ein Zeuge? Tim schnappt sich den Kerl und verhört ihn. Der Mann erzählt, daß er nur ein Knurren gehört und dann Nick in diesem schweigsamen Zustand vorgefunden habe. Sicherheitshalber hat er Nicks Brieftasche an sich genommen, bevor die am Ende geklaut wird. Mit beachtlicher Selbstbeherrschung händigt er diese Tim aus.
In der Brieftasche befinden sich Streichhölzer, ein Päckchen mit blauem Staub, Geld und ein falscher FBI-Ausweis. Die Streichhölzer stammen aus der „Last Chance Bar".



Tim stellt mit Erschrecken fest, daß Nick tot ist.

Das ist eine Spur, der Tim sogleich nachgeht. Also ab zur U-Bahn. Vor der Bar lungert ein Obdachloser herum, der Tim auch nicht weiterhelfen kann. Daher versucht er, das Etablissement zu betreten.
Daran hindert ihn jedoch die Gesichtskontrolle durch den Türsteher, der unbedingt ein Paßwort hören möchte, bevor er in Erwägung zieht, Tim einzulassen. Der rasende Reporter redet daher noch mal mit dem Stadtstreicher vor der Bar. Der kennt tatsächlich das Paßwort, aber er verrät dieses erst, nachdem Tim ihm seine Essensmarke anstelle des geforderten Hochprozentigen gegeben hat. Wer wollte denn verantworten, daß dieser arme Obdachlose auch noch zum Alkoholiker wird! Mit dem um das Paßwort bereicherten Wortschatz geht Tim wieder zurück zur Bar. Der Türsteher nimmt Tims Wissenszuwachs zur Kenntnis, aber für den endgültigen Eintritt muß er noch mit ein paar Scheinen nachhelfen. Drinnen spricht er den Dartspieler an und fordert ihn zu einer Partie des beliebten englischen Pfeilwurfspiels auf. Nachdem man noch um ein paar Scheine gewettet hat, geht das Spiel los.
Natürlich nimmt Tim seine Glücksdarts, und das Spiel läuft prächtig. Sein Gegner fühlt sich offenbar durch die Niederlage in seiner Ehre gekränkt und will dem Reporter prompt an den Kragen. Doch auch dieses „Nachspiel" kann Tim nach kurzem Handgemenge für sich entscheiden. Eine ganz in Rot gekleidete Dame, die an der Bar sitzt, fühlt sich offenbar von so viel Machismo angesprochen und spricht ihrerseits den Helden an. Dieser sieht darin eine gute Gelegenheit, sich mal wieder als ganzer Kerl vor einer Frau zu produzieren. Auf die weitere Anmache der Hübschen reagiert er mit dem tiefsinnigen Satz „So bin ich eben". Daraufhin fragt die Dame, ob er nicht mit zu ihr kommen wolle, doch das geht dem im Grunde seines Herzens konservativen Tim dann doch zu schnell, und er macht einen Rückzieher.
Noch ein weiterer Gast hält sich in der Bar auf, doch dieser ist damit beschäftigt, eine Nachrichtensendung im TV anzusehen, und reagiert nicht auf den ersten Kontaktversuch. Gerade wird berichtet, jemand wolle einen Bigfoot gesehen haben. Tim spricht den Bargast erneut an, und der scheint nun in der Lage zu sein, seiner Umgebung etwas Aufmerksamkeit zu widmen. Er erzählt, der Typ aus dem Fernsehen sei ein Hacker und werde von der Polizei gesucht. Die Bigfoot-Meldung war also Quatsch - wer hätte das gedacht?
Danach spricht Tim mit dem Barkeeper. Er fragt nach Nick und hört, daß dieser immer viele Fragen gestellt habe. Nebenbei erfährt er auch, die nette Frau in Rot sei eine Prostituierte - na so was.
Anschließend wird der Gastronom über die Biosphäre-3 und auch über sonst noch alles, was aus ihm herauszuholen ist, ausgefragt. Auch sollte Tim den Barkeeper fragen, ob er in seinem Job gut sei, und anschließend ein Bier bestellen.
Als der Reporter die Bar schließlich verläßt, wird er von zwei Typen überfallen, die ihm den blauen Staub sowie Nicks Brieftasche abnehmen und ihn bewußtlos schlagen. War das die Rache des Dartspielers?

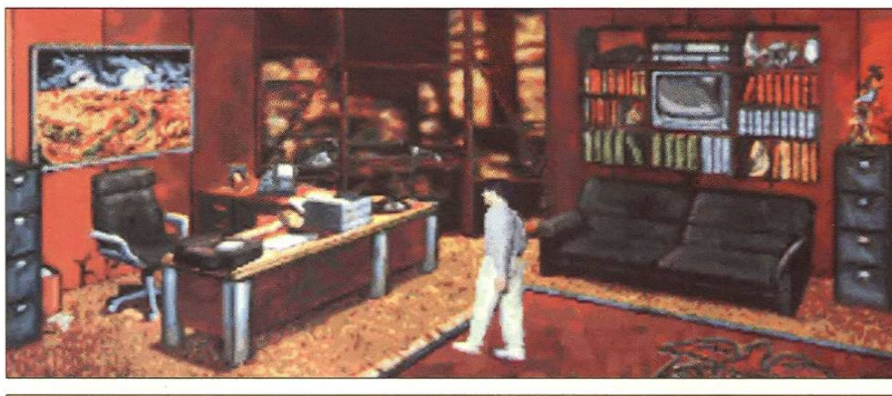


Im „Last Chance" verläßt sich Tim auf seine Glücksdarts.

## Kapitel 2

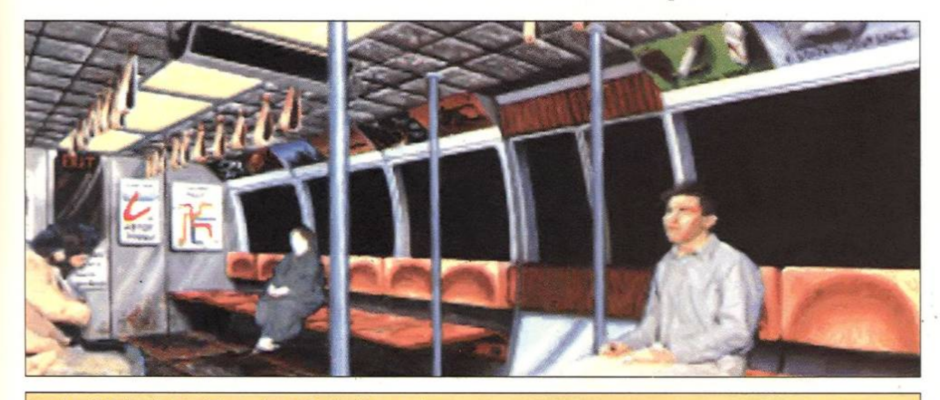


Tims Retterin Jessica.



Niemand da, also schnell mal in Barberellis Büro umgesehen.

Tim erwacht im Appartment von Jessica, der Frau aus der Bar. Sie erzählt ihm, sie habe ihn blutend vor der Bar gefunden und seine Wunden versorgt. Tim verwickelt sie in ein Gespräch und fragt sie über alles aus, was sie weiß. Sie gibt bereitwillig Auskunft und erzählt von der Rubens-Corporation, die ihren Giftmüll illegal entsorge, und daß das Biosphäre-3-Projekt dazu da sei, einen Störfall zu vertuschen. Nach dem Gespräch kommt ihr Zuhälter Frank herein. Er ist immer etwas ungehalten, wenn Jessica Dienstleistungen umsonst anbietet, weshalb sich Tim schnell durch das Fenster verkrümelt. Vor Jessicas Wohnung trifft er noch eine Frau, die ihn vor Frank warnt. Da er den besagten Herrn gerade kennengelernt hat, glaubt er zu wissen, wovon die Frau spricht.



In der U-Bahn hängt Tim seinen Gedanken nach.

Schließlich erinnert sich Tim seiner Pflichten als guter Bürger und fährt zum Polizeirevier. Von der Schlange vor dem Revier läßt er sich weder abhalten noch abschrecken und sagt dem Beamten, er wolle Captain Barberelli sprechen. Der Polizist weist ihm den Weg zum Büro, doch der Captain ist nicht anwesend und Tim liest - neugierig, wie er nun mal ist - die Faxmitteilung, die noch im Faxgerät liegt. Daraus geht hervor, daß eine Polizistin ermordet wurde. Der Tatort wird ebenfalls erwähnt. Die Neugier des Reporters macht nicht einmal vor dem Papierkorb halt. Darin liegen einige Papierfetzen, die er mit dem Klebeband wieder zusammenfügt. Jetzt ist das Schreiben lesbar, und er stellt fest, daß es sich um einen Brief von einer Geliebten des Captains handelt.

Danach verläßt Tim das Büro wieder. Der Polizist erzählt, sofern er gefragt wird, daß sich der Captain verspäte. Das ist dem Reporter jetzt auch egal. Mit den Informationen aus dem Fax steigt er wieder in die U-Bahn und fährt zum Ort des Polizistenmordes. Dort stehen einige Schaulustige, die nicht weiterhelfen. Der Polizist läßt Tim erst durch, nachdem er sich mit dem falschen FBI-Ausweis aus dem Nachlaß seines Freundes Nick als Beamter ausgegeben hat.



Der Mordschauplatz wimmelt von Schaulustigen.

Am Tatort befindet sich auch eine Gerichtsmedizinerin, die Tim ausfragen sollte. Er erfährt von ihr, daß die ermordete Polizistin genauso zerfetzt wurde wie Nick im Park. Außerdem meint die Fachfrau, kein normaler Mensch verfüge über soviel Kraft, um jemanden so zuzurichten. Tim spricht die Gerichtsmedizinerin auch auf das blaue Pulver an. Sie verrät ihm, daß bei einigen verwesten Toten, die in letzter Zeit gefunden wurden, auch Spuren vom blauen Pulver festgestellt worden seien.





In dieser Gasse fand der Polizistenmord statt.

Für weitere Informationen über die Toten verweist sie Tim an den Leichenbeschauer Fred, der im Leichenschauhaus zu finden ist. Also nimmt der rasende Reporter wieder die U-Bahn und steigt an eben jenem gastlichen Ort wieder aus. Im Leichenschauhaus trifft er nur den Hausmeister Dave an, der leider so gesprächig wie ein Fisch ist. Allerdings liegt auf seinem Karren ein Tagebuch. Dem Reporter ist wirklich gar nichts heilig, und so wirft er einen Blick hinein. So erfährt er, daß Dave ein Bild seiner Freundin verloren hat, welches er nun sehr vermißt. Einer Eingebung folgend, geht Tim nach draußen und wühlt im Müll links neben dem Gebäude. Tatsächlich findet er darin das Bild einer Frau. Dieses gibt er dem Hausmeister, der dann tatsächlich gesprächiger wird.

Dave weist dem wißbegierigen Zeitungsmann den Weg zum Leichenbeschauer. Tim spricht mit dem Schnippelmeister, der ihm auch gleich die Leiche der Polizistin zeigen will. Außerdem sagt er, man habe das blaue Pulver ins Labor zur Analyse gebracht. Wenn Tim weiterbohrt, erfährt er, daß der Leiter der Gerichtsmedizin persönlich die Analyse des Pulvers durchführt. Danach wird er zur Leiche der Polizistin gelassen, wo ihm erklärt wird, die Wunden sähen aus, als stammten sie von den Krallen eines Tigers. Allerdings sind die Verletzungen aufgrund der Schnittrichtung trotzdem atypisch. Tim wird vom Anblick der Leiche so schlecht, daß er den Raum verläßt. Kaum geht es ihm besser, will er wieder in den Raum zurückgehen und bekommt einen Schrei aus genau der Richtung mit. Schnell eilt er hinein und findet den Leichenbeschauer tot auf dem Boden liegen. Das Fenster ist zerstört, und das Schließfach mit der Leiche wurde aufgebrochen. Auf dem Fußboden liegt nur eine UV-Brille, die Tim an sich nimmt, bevor er den grausigen Ort verläßt. Nebenbei fällt ihm auf, daß sein Haustürschlüssel geklaut worden ist. Auch Computerspielhelden bleiben von den normalen Widrigkeiten des täglichen Lebens nicht verschont. Also fährt Tim wieder in den Park, um nachzusehen, was aus seinem Kumpel Nick geworden ist. Dieser hat sich mittlerweile in eine Umrißlinie aus Kreide verwandelt. Tim schaut sich das Ganze zum Spaß mal mit der UV-Brille an und entdeckt merkwürdige Flecken. Während er darüber rätselt, ob es sich bei den Flecken um Fettrückstände aus Nicks T-Shirt oder vielleicht doch um Blut handeln mag, fährt er mit der allseits beliebten U-Bahn zum Redaktionsbüro des Chronicle, da er dort mit einem Kaugummi einen Zweitschlüssel zu seiner Wohnung unter seinen Schreibtisch versteckt hat. Wie umsichtig! Jetzt kann er nach Hause gehen, ohne dabei wie ein Einbrecher auszusehen.





Das Büro des Leichenschauhauses: Hier trifft Tim den Hausmeister Dave.

## Kapitel 3

Kaum ist die Haustür ins Schloß gefallen, ruft Jessica an, die Tim zum Essen einladen möchte. Sie erzählt, sie werde versuchen, über ihre Freundin einen Platz im Restaurant zu reservieren, und sie werde Tim über den Pager anrufen, wenn das geklappt habe. Tim geht danach noch einmal vor die Tür und redet mit dem Hot-Dog-Verkäufer. Der gibt ihm die Information, daß in der Stadt Obdachlose spurlos verschwänden und daß dies bereits schon einmal vor einem Jahr passiert sei. Tim fährt anschließend wieder zum Ort des Polizistenmords.

Dort sieht er, nachdem er mit der UV-Brille den Kreideumriß betrachtet hat, organisches Gewebe am Boden. Dieses hebt er mit der Plastiktüte auf.

Der nächste Weg führt den schnüffelnden Reporter zum Leichenschauhaus, wo er mit der UV-Brille den Kanalschacht betrachtet. Er stellt daran einen dünnen Film einer bunt leuchtenden Flüssigkeit fest. Unschlüssig, was er mit dieser Beobachtung anfangen soll, schaut er noch einmal beim Chronicle vorbei.

Hier erzählt Dave einem Polizisten gerade, daß er einen Artikel über die Corporation suche. Als nächstes fährt Tim zur Bar, um eventuell vom Barkeeper etwas Neues zu erfahren.

Allerdings verärgert Tim den Barkeeper nur, als er ihm






erzählt, daß seine Gewerkschaft nicht so ganz koscher sei. Also kommt er auch hier nicht wesentlich weiter und beschließt, es noch einmal bei Captain Barberelli zu versuchen.
Im Polizeirevier fragt er den Captain, ob er ins gerichtsmedizinische Labor dürfe. Dieser lehnt die Bitte zunächst ab, aber kleine Andeutungen über das Privatleben des Captains und der Brief, den Tim ihm unter die Nase hält, öffnen ihm den Weg . Da sieht man mal wieder, daß „Presse“ und „Erpressung“ nicht weit voneinander entfernt sind.

Mülleimer. Tatsächlich findet er darin ein Pamphlet, das um einen Essensgutschein gewickelt ist. Mit dem interessanten Flugblatt kann Tim wieder zum Chronicle fahren und den Artikel beenden. Nachdem die Arbeit getan ist, verläßt er die Redaktion. Da piepst der Pager. Es ist jedoch nicht Jessica, sondern der Gerichtsmediziner, der ihn ins Labor einlädt. Also nichts wie los zum Polizeirevier.
Im Labor erzählt der Gerichtsmediziner einiges über den blauen Staub und den Massenmörder. Außerdem will er die Gewebeprobe analysieren und Tim anrufen, wenn er fertig ist. Also geht der Reporter wieder, und siehe da, der Pager meldet sich erneut. Diesmal ist es Jessica, die ihn informiert, daß sie Plätze im Skyline reserviert habe.




Im gerichtsmedizinischen Labor trifft Tim niemanden an.

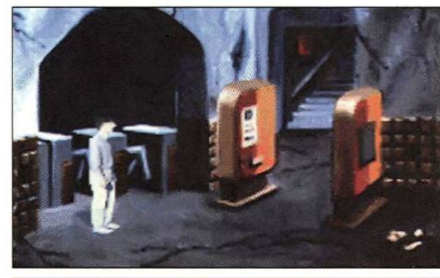
Im Labor nimmt Tim rechts vom Regal eine Säureflasche mit Salzsäure. Nun öffnet er die Tür und schreibt danach eine Nachricht für den Chef des Labors. Die befestigt er mit Klebeband an der Tür. Beim Verlassen des Reviers denkt er darüber nach, daß er den Artikel über Mr. Ambrose schreiben sollte. Ein schlechtes Gewissen ist immer noch der beste Terminkalender. Also fährt er so schnell wie möglich zurück zum Chronicle und setzt sich vor seinen Computer, um den Artikel zu tippen. Dabei fällt ihm ein, daß er irgendwo etwas über das Obdachlosenprogramm von Mr. Ambrose gelesen hat. Also nimmt er die U-Bahn und fährt zur „Last Chance Bar“. Dort geht er einer seiner Lieblingsbeschäftigungen nach und durchsucht den

An der U-Bahnstation bemerkt Tim, daß ihm das Kleingeld ausgegangen ist. Nebenbei beobachtet er, wie zwei Männer einen anderen Mann niederstechen und anschließend fliehen. Das arme Opfer scheint definitiv tot zu sein, also läßt er es links liegen und fährt zum Skyline-Restaurant. Man kann sich ja nun wirklich nicht




Die Nachricht von Jessica trifft ein.

um alles kümmern. Sollte Tim doch so guten Herzens sein, sich um den Überfallenen zu kümmern, wird er dies schon kurz darauf bereuen. Sobald er sich nämlich über das „Opfer“ beugt, entpuppt sich dieses als Täter, schlägt Tim kurzerhand nieder und läuft weg. Deshalb „verschläft“ Tim auf dem Bürgersteig die Verabredung mit Jessica und kommt zu spät zum Skyline-Restaurant, wo er jetzt mit einigen grausigen Ereignissen konfrontiert wird und schließlich auf dem Polizeirevier landet. Von da an geht die Handlung wie gehabt weiter, nur daß alle Begegnungen mit Jessica entfallen. Dieser Lösungsweg ist vor allem für Spieler geeignet, die tragische Helden einem Happy-End vorziehen...



Hilft Tim dem Mann oder nicht? Das ist hier die Frage.

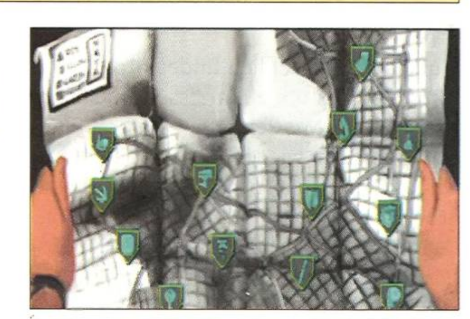
Im Restaurant geht Tim zum Reservierungscomputer im Foyer. Als er dem Rechenknecht diesmal seinen Führerschein zur Identifikation anbietet und von einer Reservierung spricht, gibt es keine Probleme. Er packt seinen „Lappen“ wieder ein und steigt in den Fahrstuhl. Im Restaurant sagt er dem Oberkellner, daß er reserviert habe. Daraufhin wird er zu Jessica an den Tisch geführt. Es scheint ein netter Abend zu werden, denn er flirtet wie wild mit dem Mädel, und dieses fühlt sich äußerst geschmeichelt.

## Synnergist



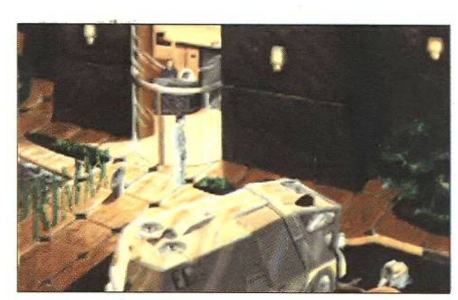
Das Skyline-Restaurant ist ein absoluter Nobelschuppen.

Doch plötzlich piept wieder der Pager. Mr. Magine, der Verlagsleiter des Chronicle, ist am Apparat und schmeißt Tim kurzerhand raus. Tim ist völlig verdattert und hat den Schock noch gar nicht richtig verdaut, als plötzlich zwei Männer aus dem Fahrstuhl stürmen und wild mit Maschinenpistolen um sich schießen, bevor sie zum Ausgang laufen. Sofort geht der Reporter zum Raum der Sicherheitsbeamten und findet dort eine gefesselte Wächterin am Boden. Nachdem er sie befreit hat, spielt die Beamtin das Video der Überwachungskamera ab, die die ganze Aktion festgehalten hat. Trotz seiner Sorge um Jessica läßt die Beamtin Tim nicht gehen, bevor die Polizei eingetroffen ist. Zu allem Überfluß darf der barmherzige Reporter die Beamten auch noch auf das Revier begleiten, wo er den ganzen Tag lang verhört wird.



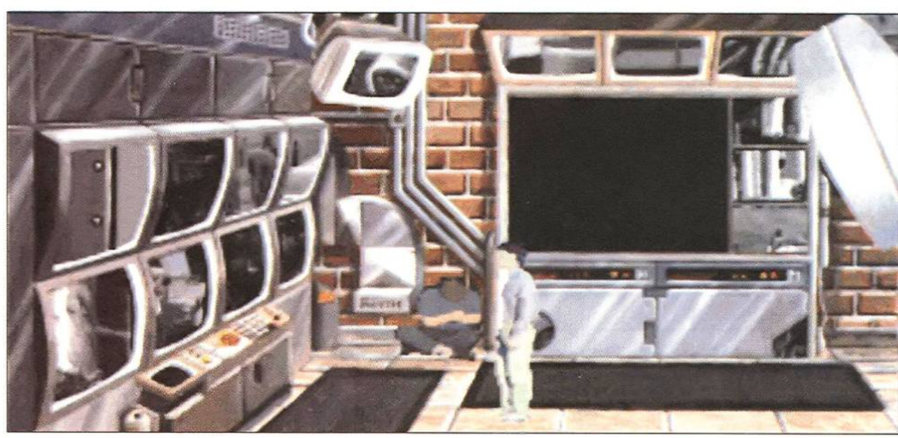
Der Fahrplan der U-Bahn.

Opfer Felden Malthus hatte eine Firma namens Primax, die Verbindungen zur Ambrose-Stiftung unterhält. Mit diesen Informationen verläßt Tim das Revier wieder. Davor demonstrieren einige Leute gegen das Morden in der Stadt. Als ob die Polizei etwas damit zu tun hätte. Tim kümmert sich nicht weiter um die Leute,



Ein Blick in den Wagen des Handwerkers öffnet noch ganz andere Türen.

gönnerhaft, ihm seine Werkzeugkiste aus dem Wagen zu holen. Der gerade beförderte Hilfselektriker öffnet den Lieferwagen und wirft einen Blick in die Taschen des „Blaumanns". Er findet die ID-Karte des Handwerkers und nimmt sie an sich. Natürlich bringt er anschließend die Werkzeugkiste zu seinem „Meister". Die ID-Karte zeigt er der Wache am Eingang des Gebäudes. Diese läßt ihn ohne Beanstandung passieren, und er geht schnurstracks zu Felden Malthus' Büro. Neben der Kabelrolle liegt eine Drahtschere, mit der er wenig fachmännisch die Pyramide auf dem Schreibtisch öffnet. Es kommt ein roter Knopf zum Vorschein, der nur darauf wartet, von einer unvorsichtigen Natur betätigt zu werden. Aber schließlich ist dies nicht das Amtszimmer des Präsidenten, und so verschwindet auf Knopfdruck nicht etwa ein bestimmter Teil der Weltkarte, sondern nur das Hologramm rechts im Zimmer. Ein verborgener Safe kommt dahinter zum Vorschein.

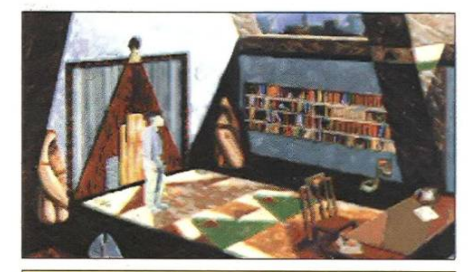


Im Sicherheitsbüro des Restaurants findet Tim eine gefesselte Wächterin.

### Kapitel 4

Der Besuch im Polizeirevier hat zumindest einen günstigen Nebeneffekt, denn Laborspezialist Jim kann erste Erfolge bei seinen Untersuchungen vermelden. Auf dem Tisch im Labor liegt die Gewebeanalyse, die Tim sogleich in Augenschein nimmt. Auch der eingeschaltete Monitor bietet noch ein paar aufschlußreiche Hinweise. Jim erzählt außerdem auf Nachfrage, daß das Attentat im Skyline-Restaurant eine generalstabsmäßig geplante Aktion gewesen sei. Das schließlich ist er jetzt kein Reporter mehr, sondern eher so etwas wie ein freischaffender Privatdetektiv. Er geht zur U-Bahn und macht sich auf den Weg zu der Firma namens Primax.

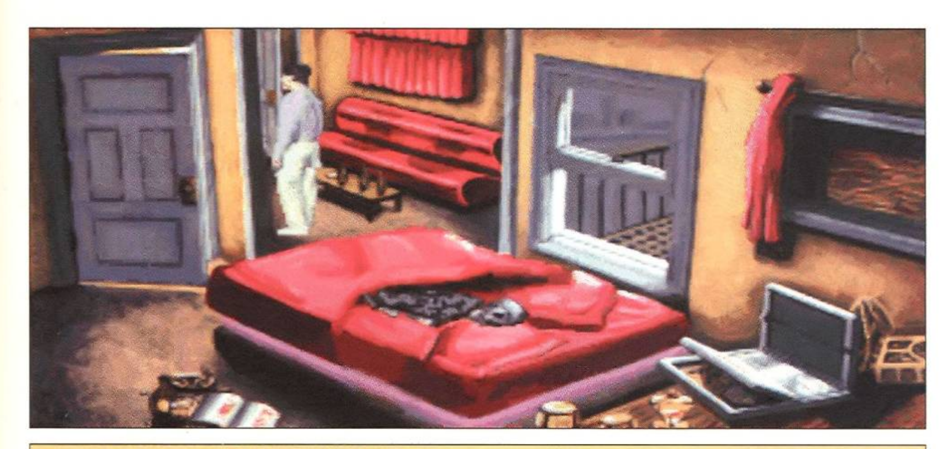
Dort redet er mit dem Handwerker vor dem Kanalschacht. Er fragt ihn, ob er dort Elektroreparaturen durchführe, denn schließlich sei Elektrotechnik sein Lieblingsfach in der Schule gewesen, und er interessiere sich für alles, was damit zu tun habe. Der Handwerker ist von soviel Interesse richtig angetan und bittet Tim



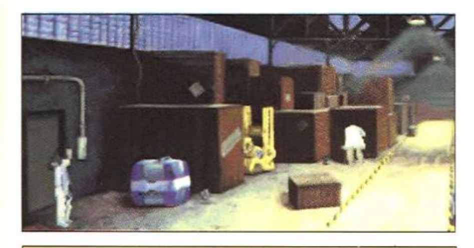
Das Büro des getöteten Mr. Malthus.

Der Safe öffnet sich, nachdem Tim den Code eingegeben und den Griff gezogen hat. Darin befinden sich ein rotes Buch und ein Brief. Tim nimmt die Fundstücke gerade unter die Lupe, als plötzlich Joe-TV auftaucht, den Tim schon einmal im Fernsehen in der Bar gesehen hat. Eine Unterhaltung mit ihm bringt viel Neues über das blaue Pulver, das wohl eine Droge ist. Außerdem führt eine Spur zu einem Laden namens Noxytech.

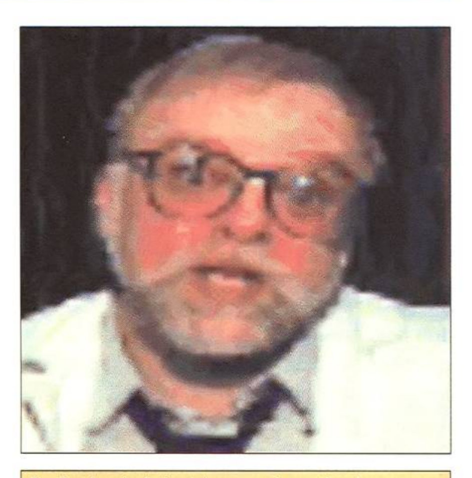
Als Tim das Gebäude verläßt, kommt eine Botschaft von Jessica über den Pager. Ihr Zuhälter drehe gerade durch, und sie brauche dringend die Hilfe eines arbeitslosen Reporters. Natürlich kann Tim nicht nein sagen und begibt sich sofort zu Jessica. Diese steht draußen vor dem Haus und erzählt ihm, ihr Zuhälter sei süchtig nach


Zuhälter Frank hat sein Drogenproblem überstanden.

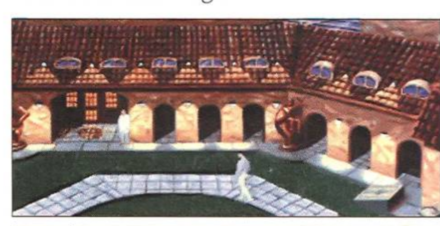
dem blauem Zeug und verliere wohl aus diesem Grund langsam den Verstand. Gemeinsam gehen die beiden hinauf ins Appartment. Frank hat mittlerweile noch etwas mehr als den Verstand verloren, denn er liegt offensichtlich ziemlich tot im Bett. Sein körperlicher Zustand läßt keine anderen Schlüsse zu. Da Frank jetzt doch sehr fügsam und zurückhaltend ist, kommt Jessica wohl allein mit ihm klar, und Tim nimmt die U-Bahn zu Noxytech Imports. Der neben einem Faß herumlungernde Obdachlose freut sich sehr über eine Flasche Bier und drückt dafür beide Augen zu, als sich Tim um die Alarmanlage kümmert. Über das Tastenfeld schüttet er die Salzsäure, daraufhin kommen ein roter, ein gelber, ein grüner und ein blauer Draht zum Vorschein. Diese muß Tim in der genannten Reihenfolge mit der Drahtschere durchschneiden. Jetzt kann er ungehindert das Gebäude betreten.


Im Lagerhaus von Noxytech findet Tim einen Valium-Injektor.

In dem blauen Biotech-Container findet er einen mit Valium gefüllten Injektor. Anschließend unterhält er sich mit dem Mann im weißem Kittel, der sich als Dr. Bouker vorstellt und dem es offensichtlich nicht gut geht. Außerdem scheint er sich etwas von der Seele reden zu müssen, und Tim bietet sich als geduldiger Zuhörer an. Viktor Ambrose sei gar nicht so nett, wie er sich selbst gern hinstelle, erzählt der Doktor, und er weiß noch viel mehr: Ambrose behandle die Patienten der psychiatrischen Klinik mit dem blauen Pulver und stecke überhaupt hinter allem. Außerdem sei Ambrose jetzt gerade in der Klinik. Nun ist es an der Zeit, mit Ambrose ein weiteres, diesmal inoffizielles Interview zu führen.


Dr. Bouker befreit sich von seinem Gewissensdruck.

In der Klinik spricht er den Doktor am Eingang an. Der scheint allerdings irgendwie unter Drogen zu stehen und stammelt nur sinnloses Zeug vor sich hin. Was ihn nicht daran hindert, noch mehr zu wollen: Plötzlich greift der Arzt zum Injektor in Tims Tasche und gibt sich mit dem Valium endgültig den Rest. Dem bewußtlosen Arzt nimmt Tim den Arztkittel ab, in dessen Taschen sich ein Schlüssel und ein Tagebuch finden. Das Tagebuch bringt leider keine grundlegend neuen Erkenntnisse. Mit dem Schlüssel öffnet Tim den Kellereingang rechts unten und geht hinein. Dort öffnet er eine Klappe in der Schalttafel rechts, gibt den Code ein und bestätigt mit der Eingabetaste. Daraufhin öffnet sich die Tür zum Labor. Dort versteckt er sich hinter einigen Maschinen vor den anwesenden Wissenschaftlern. Anschließend untersucht er den unbenutzten Laborkittel und nimmt noch eine Betäubungspistole mit, die bei den Maschinen liegt.


Nettes Ambiente für eine geschlossene Anstalt.


Die Käfige erinnern eher an einen Zoo als an ein Krankenhaus.

Dann verschwindet er durch die Schiebetür. Dort findet er Joe-TV auf einem Tisch, der von Laserstrahlen umgeben ist. Vielleicht ist der Fernsehmann gerade auf Sendung, aber so ganz freiwillig sieht das nicht aus. Tim schnappt sich den Blumentopf in der linken Ecke und öffnet mit dem Brieföffner die Sicherheitskiste links neben der Tür. Die Plastikröhrchen zerschmilzt er mit den Streichhölzern, um anschließend die freigelegten Kabel mit der Drahtschere zu zerschneiden. Der Blumentopf kommt in die Pfütze in der Mitte des Raumes, die dürstende Erde saugt gierig das verspritzte Wasser auf. Sobald der Blumentopf voll ist, schüttet Tim ihn über die Schalttafel. Die komplexe Elektronik ist jetzt keinen Blumentopf mehr wert, und mit der Drahtschere wird Joe-TV ruckzuck vom Tisch geschnippelt.


Ein Fernsehstar als Versuchskaninchen? Das kann Tim nicht zulassen.

## Kapitel 5


Joe-TVs Fahrer bringt Tim zum Skyline, wenn er etwas von grünen Hosen erzählt.

Draußen vor der Klinik steht der Transporter von Joe-TV. Tim nimmt sich das Brecheisen, das an der Tür steht, und den Stein vom Geröllhaufen. Plötzlich steigt der Fahrer des Transporters aus. Wenn Tim ihn anspricht und ihn daran erinnert, daß Joe limonegrüne Hosen trägt, nimmt er ihn mit in die Stadt zum Skyline-Restaurant, wo sich möglicherweise Ambrose aufhält.

## Synnergist



Dank grüner Hosen auf dem Weg zum Skyline.

Im Skyline-Restaurant geht Tim in den Sicherheitsraum. Dort betrachtet er den großen Monitor und wird Zeuge, wie Viktor Ambrose mit einigen Leuten spricht. Die läßt der Schurke gerade abservieren, weil sie seine Vorschläge ablehnen. Wie kommt man einem so skrupellosen Menschen bei? Jedenfalls nicht auf dem direkten Weg. Der indirekte führt über das Schaltpult des Sicherheitsraums. Tim schnappt sich das Brecheisen und hebelt die Abdeckung auf. Die heraustretenden Drähte versucht er mit der Drahtschere zu kappen, aber hier hat der Hobby-Elektroniker nicht aufgepaßt: Der nachfolgende Stromschlag erinnert ihn an einige grundlegende Lehrinhalte, etwa Isolierung, Leitfähigkeit und Erdung. Da die zur Verfügung stehenden Mittel begrenzt sind, bedient er sich des Laborkittels, um damit die Drähte herauszuziehen. Anschließend kann er sie gefahrlos durchtrennen. Obwohl das hier tatsächlich klappt, wird eine Nachahmung daheim nicht empfohlen!



Mr. Ambrose legt großen Wert auf den richtigen Umgang mit Geschäftspartnern.

Da Tim langsam Gefallen daran findet, mit großen Drahtscheren in elektronischen Anlagen herumzuwerkeln, begibt er sich jetzt in die Empfangshalle zu seinem Lieblingsgerät, dem Reservierungscomputer. Die Schmach des ersten Reservierungsversuches ist noch nicht vergessen. Die Vorrichtung zum Scannen von Ausweisen bekommt die volle Wucht geballten Hasses in Form eines herabsausenden Steins zu spüren. Jetzt versucht er, mit dem Kabel aus dem Sicherheitsbüro den Computer kurzzuschließen. Dies mißlingt ihm erst, aber mit dem Klebeband kann der Draht dann doch noch befestigt werden.

Tim muß allerdings feststellen, daß es schon seine Richtigkeit mit seiner Berufswahl hatte, denn irgend etwas stimmt nicht mit seiner improvisierten Schaltung. Eigentlich sollte sich jetzt die Fahrstuhltür öffnen, aber da tut sich nichts. Versuch macht klug: Tim öffnet zunächst die Eingangstür,und siehe da: Die Fahrstuhltür geht ebenfalls auf. Jetzt kann er ohne Probleme nach oben fahren. In der Nähe des Kronleuchters befindet sich eine Luke in der Decke. Um an diese zu kommen, bricht Tim mit dem Brecheisen das Podium los und schiebt es an die Säule. Dann klettert er auf den Säulenbogen. Oben versucht er, mit der Energie der UV-Brille die Luke zu öffnen, was vorerst mißlingt.



Beam me up, Scotty!

Da muß eine andere Lösung her. Mit dem Fahrstuhl begibt sich Tim zunächst nach unten in die Lobby. Als er aussteigt, blockiert er mit dem Stein die Tür, damit der Lift auch ja dableibt. Vom Reservierungscomputer nimmt er das Überbrückungskabel wieder ab, vielleicht kann man ja damit der Luke beikommen. Mit dem Fahrstuhl fährt er wieder nach oben und klettert auf den Steinbogen. Mit dem Draht läßt sich die Luke doch tatsächlich öffnen, und Tim klettert hinauf auf das Dach.



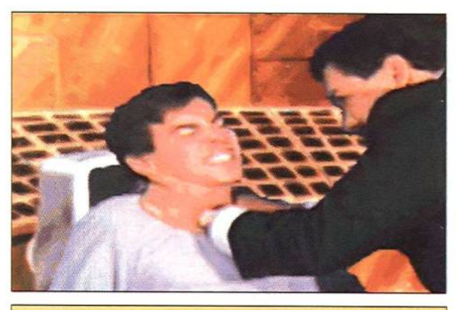
Auf dem Dach wird Tim von zwei Schlägertypen empfangen.

Auf dem Dach wird er bereits von zwei Schlägertypen erwartet, die er aber in Dirty-Harry-Manier mit der Betäubungspistole ausschaltet, bevor sie gefährlich werden können. In der Kiste auf dem Dach findet er einen Schraubenzieher, den er natürlich gleich an sich nimmt. Als nächstes klemmt er mit der Drahtschere die Sender ab.



Wie jeder Schurke erläutert auch Mr. Ambrose seine finsteren Pläne, bevor er Tim auszuschalten gedenkt.

Anschließend klettert er in die Nase im Zentrum. Dort dreht er mit dem Schraubenzieher die vier Schrauben vom Gitter los und krabbelt in den Schacht. Hier findet er Viktor Ambrose, der nach einem kurzen Gespräch und anschließendem Handgemenge zu Tode stürzt.



Könnte jemand Mr. Ambrose bitten, Tims Hals loszulassen?

Die darauffolgende Explosion überlebt Tim nur mit knapper Not, und nach kurzem Blackout erwacht er in den Armen von Jessica. Nach einem innigem Kuß ist dieses Abenteuer zu Ende. New Arhus City ist gerettet.



Arm in Arm mit Jessica auf dem Skyline – die Stadt ist gerettet.

Diese Lösung enstand mit freundlicher Unterstützung von 21st Century Entertainment. Vielen Dank!

# Toonstruck

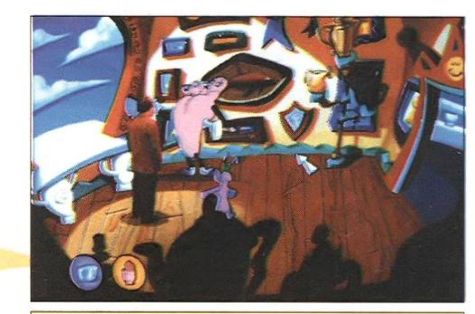
**Der Zeichner Mal Block hat es schon schwer: Immer wieder muß er für seinen garstigen Chef Sam Schmaltz niedliche Comic-Häschen zeichnen, obwohl er lieber fetzige Figuren wie seine Lieblingsschöpfung „Flux W. Wild" in Szene setzen würde. Außerdem hat Mal ein unangenehmes Laster: Er vergißt prinzipiell seine Termine. Gerade in diesem Moment erinnert ihn das klingelnde Telefon daran, daß er vor zehn Minuten im Büro seines Chefs hätte erscheinen sollen. Und Sam Schmaltz hat keine guten Nachrichten für Mal: Er soll noch mehr süße, kleine Schnuckelhäschen zu Papier bringen, und zwar bis zum nächsten Morgen!**
**Mal setzt sich frustriert zurück an seinen Zeichentisch. Diese Einstellung ist Gift für die Kreativität: Noch Stunden später brütet er über einem leeren Blatt Papier und schläft schließlich darüber ein. Er erwacht, als der Fernseher um vier Uhr morgens plärrend die Schnuckelhäschen-Show ankündigt. Moment – um vier Uhr morgens? Im Fernsehen? Mal ist völlig verwirrt und versucht, den Apparat auszuschalten – da geschieht es: Ohne den Hauch einer Ahnung, was da gerade vor sich geht, wird der Künstler in den Fernseher gesogen und steht im nächsten Moment in der gezeichneten Comic-Landschaft von Niedlingen, dem Land der süßen Kuschelhäschen...**

**Mal ist über seiner Arbeit eingenickt und erlebt einen merkwürdigen Traum...**

König Nick hat Mal mit einem schweren Auftrag auf den Flur geschickt. Wie nur soll er all die Gegenstände finden, die der königliche Erfinder für den Niedlifizierer braucht? Der erste Weg führt Mal nach links in den Pokalraum, durch dessen offene Tür er einen eigentümlichen Bewohner Niedlingens bei der Arbeit beobachten kann.

**Auf geht's: Der Startbildschirm.**



Der Butler des Königs ist kein besonders netter Fuß.

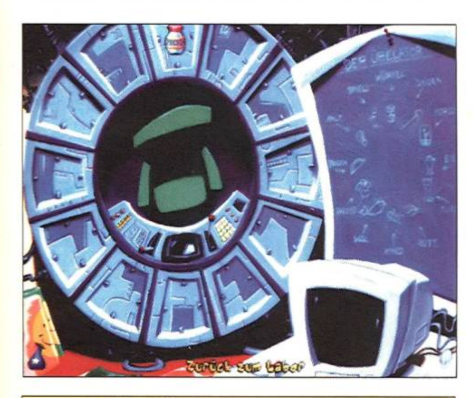
Das Gespräch mit dem Butler ist sehr erhellend, wenn auch nicht eben freundlich. Interessant scheint der Hinweis auf eine Spieluhr des Königs zu sein. Nun, fürs erste hat Mal genug von der arroganten Art des Domestiken, sich quasi verbal an ihm den Fuß abzutreten, und er marschiert mit Flux im Schlepptau die Treppe in der Vorhalle hinunter und dann weiter nach rechts, geradewegs in den Arbeitsraum des königlichen Erfinders.



Wirrwah ist der Prototyp des zerstreuten Professors.



Dieser hat zunächst nur recht wenig zu Mals Erbauung beizutragen, denn momentan beherrscht nur ein Gedanke den Genius des komischen Vogels: Seine Brille ist weg, und bevor er die nicht wieder auf dem Schnabel hat, geht gar nichts. Mals erster Gedanke, den Mülleimer zu durchstöbern, führt zu keinem Resultat, und so macht er sich schweren Herzens noch einmal zu dem unfreundlichen Butler auf, um diesem vielleicht ein paar neue Informationen zu entlocken. Mal lenkt das Gespräch zügig auf den Erfinder und erfährt zunächst, daß dieser Wirrwah heißt und daß es absolut nicht ungewöhnlich ist, wenn er seine Brille vermißt. Normalerweise befinde diese sich in einem solchen Fall in seiner Jackentasche. Mal klinkt sich aus dem Gespräch aus, bevor ihm der Fuß Schmerzen bereitet, und findet sich kurz darauf wieder bei Wirrwah ein.

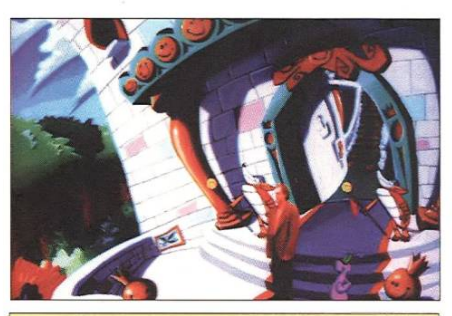



Nur mit Hilfe des Bauplanes für den Übelator kann der Niedlifizierer konstruiert werden.

Tatsächlich steckt die Brille in der Jackentasche, und jetzt ist der Erfinder wesentlich gesprächsbereiter.

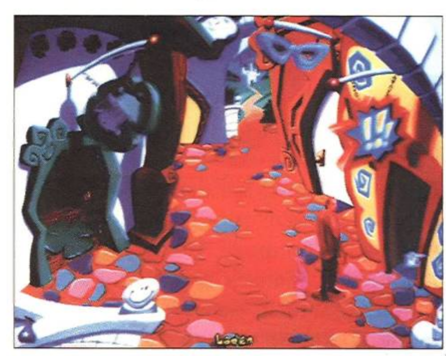
Vor Mals geistigem Auge entrollt sich noch einmal die Geschichte vom üblen Übelator, den der Bösewicht Widerlust konzipiert hat, um die armen Niedlinger in Scheusale zu verwandeln. Die einzige Methode, diesen Prozeß umzukehren, ist die Konstruktion eines Niedlifizierers, der auf denselben baulichen Prinzipien beruht wie die Höllenmaschine Widerlusts, nur mit anderen Bauteilen. Wie der Übelator benötigt auch der Niedlifizierer zwölf unterschiedliche Komponenten, die zum einen in etwa das Gegenteil der negativen Teile darstellen und zum anderen auch noch an anderen Stellen eingebaut werden müssen. Wirrwah hat bereits einen Gegenstand identifiziert und weiß auch, wo er einzusetzen ist, aber die anderen Teile fehlen noch. Zumindest hat er aber noch den Bauplan des Übelators, den Mal als „Wegweiser" mitbekommt. Dazu kommt das bereits vorhandene Teil und ein magischer Beutel, in dem Mal alles von Bedeutung verstauen kann.

Für Mal und Flux bleibt hier vorerst nichts mehr zu tun, und die beiden verlassen über die Südtreppe in der Vorhalle den Palast.



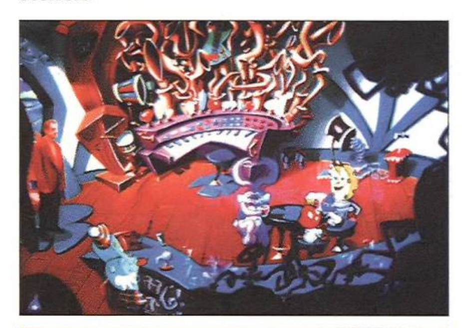
Die Palastwachen sind weniger steif, als sie aussehen.

Vor dem Ausgang sind zwei Wächter postiert, die gar Künstlerisches zu bieten haben. Kaum hat Mal sie angesprochen, legen sie einen Tanz auf das nicht vorhandene Parkett, daß dem einen doch glatt ein Schlüssel aus der Tasche plumpst. Der erregt sofort brennendes Interesse bei Mal, da ihm im Schloß eine abgeriegelte Tür aufgefallen ist, aber der Wächter steckt den Schlüssel schon wieder ein, kaum daß Mal den Gedanken zu Ende gebracht hat. Doch beim nächsten Durchgang ist der Zeichner besser vorbereitet: Noch einmal unterhält er sich mit den Wächtern, und die wiederholen tatsächlich ihre Darbietung. Und wieder macht sich der Schlüssel auf den Weg zum Boden, doch diesmal wird er flugs in den magischen Beutel „umgeleitet".




Das Dorf hat optisch eher Ähnlichkeit mit einem Jahrmarkt.

Mit dieser Beute marschiert Mal weiter nach Süden ins Dorf. Sofort fällt ihm links neben dem Bäcker die Kneipe ins Auge. In solche Etablissements werfen Künstler immer wieder gern einen Blick oder zwei, und auch Mal kann dem Reiz nicht widerstehen.

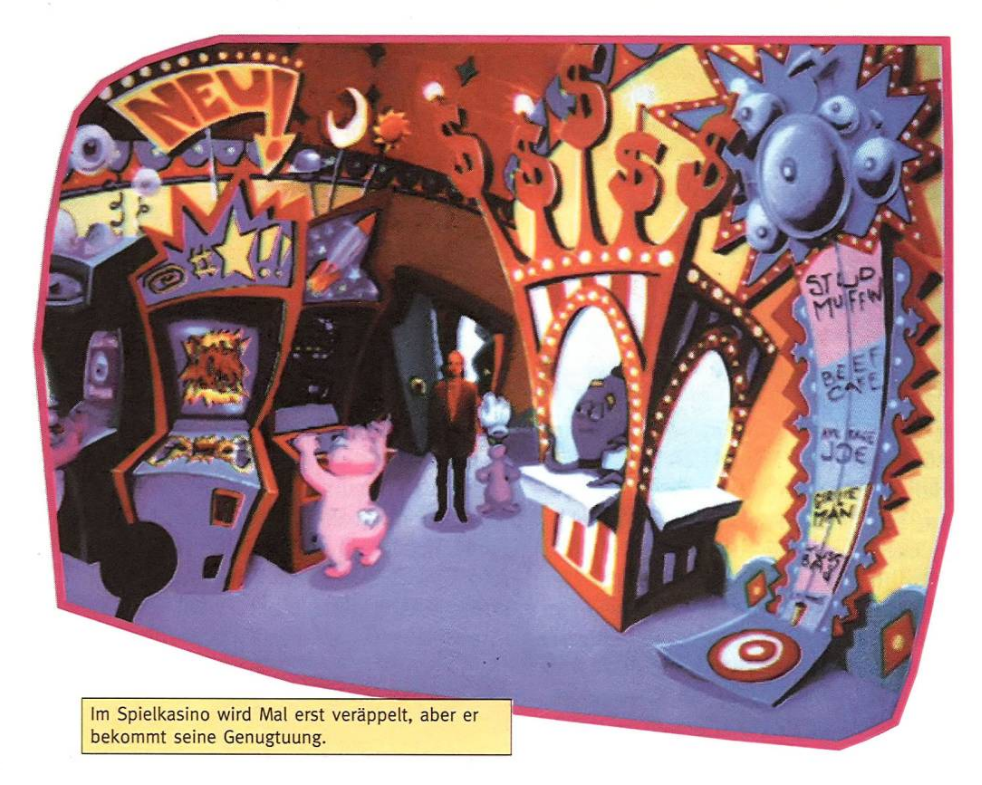


In der Kneipe fühlen sich Comic-Zeichner ziemlich wohl.

Zunächst hält er ein Schwätzchen mit dem Wirt hinter dem Tresen und erfährt von einer Maus, die hier ihr Unwesen treibt. Zwar müssen Mäuse im Comic-Land nicht zwingend die gleichen Ausmaße wie in Mals Welt haben, aber er beschließt, dem Wirt zu helfen. Doch wie fängt man eine Maus, wenn kein Käse zur Hand ist? Vielleicht ist das Vieh ja genauso musikalisch wie die Wächter? Mal begibt sich an die Orgel und spielt ein paar annähernd melodische Häppchen, und tatsächlich kommt die Maus angetanzt! Welch glücklicher Zufall, daß sie direkt neben einer etwas wirr konstruierten Mausefalle herumturnt. Flugs bekommt Flux den Auftrag, die Mausefalle auszulösen, derweil der Meister weiter auf den Tasten klimpert. Der Nager ist wie vor den Kopf geschlagen, und Mal hat keine Probleme damit, den Störenfried einzusacken. Der Wirt zeigt sich im nachfolgenden Gespräch sehr dankbar und vermacht dem Retter einen alten Krug zur Erinnerung. So reich beschenkt, macht sich Mal erst einmal auf den Weg zum Schloß. Vielleicht ist ja in dem Zimmer hinter der verschlossenen Tür etwas mehr zu holen. Der Schlüssel paßt tatsächlich, und Mal steht Sekunden später im Schlafzimmer des Königs. Gleich rechts neben der Tür steht ein kleiner Schrank und darauf eine Spieluhr. Diese hatte der Butler erwähnt, und Mal hat überhaupt keine Hemmungen, das Ding einzustecken. Das Bett mag er dann allerdings doch nicht durchwühlen, aber wozu ist denn Flux da? Der übernimmt das und findet darin einen Gutschein für den Kostümverleih. Da Politiker die Angewohnheit haben, manche Dinge unter den Teppich zu kehren, riskiert Mal hier einen Blick und stößt auf eine verschlossene Bodenklappe. Derzeit kann er diesem Geheimnis nicht auf den Grund gehen, und so deckt er erst einmal wieder den Teppich




Das königliche Schlafzimmer birgt einige nützliche Dinge, unter anderem eine gute Gelegenheit, den Butler loszuwerden.



Im Spielkasino wird Mal erst veräppelt, aber er bekommt seine Genugtuung.

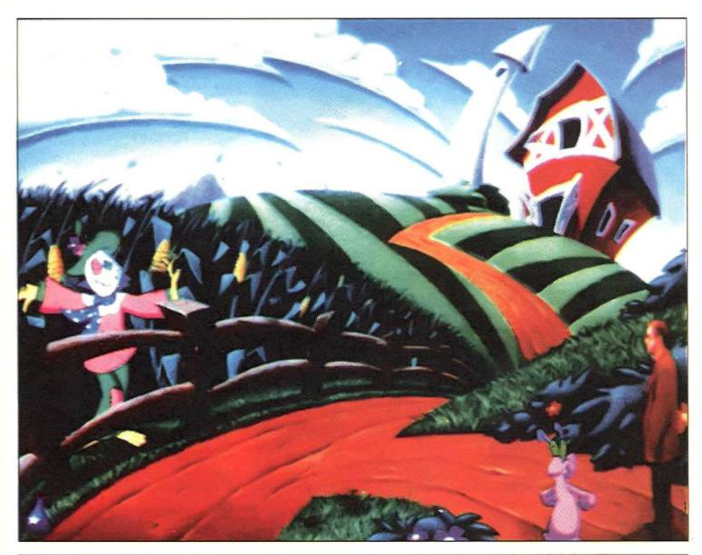
des Schweigens darüber. Wesentlich weiter kommt er bei den Schubladen des kleinen Schrankes, besonders als er die obere und anschließend die untere Lade öffnet. Daraufhin öffnet sich nämlich eine Geheimtür neben dem Bett.
Der Geheimgang führt in einen Raum unter dem Schlafzimmer, in dem sich viele Fässer befinden. Auf dem Boden vor der Tür entdeckt Mal ein loses Brett. In der Decke des Raumes ist außerdem die Falltür zu erkennen, die ins Schlafzimmer führt. Mal kommt eine Idee: Warum sollte er versuchen, die Falltür von oben zu öffnen, wenn es vielleicht auch von unten geht? Hätte Flux geahnt, was jetzt passiert, hätte er vielleicht seine Bedenken gehabt, aber so erklärt er sich schnell bereit, sich auf das eine Ende des losen Bretts zu stellen. Mal stampft mit einem beherzten Tritt auf das andere Ende, und der gutgläubige Begleiter wird nach oben durch die Falltür katapultiert. Mal zieht es dann doch vor, im Anschluß an diese Aktion die Treppe nach oben zu nehmen.
Im Schlafzimmer steht Mal plötzlich der Sinn nach der Gesellschaft des Butlers. Er zieht an dem in der Decke verschwindenden Seil, und kurz darauf erscheint der Gerufene. Der Diener des Königs hat nicht einmal mehr Gelegenheit, sich nach dem Grund der Anwesenheit von Mal und Flux in den Gemächern seines Herrn zu erkundigen, denn als er den Teppich betritt, geht es unvermittelt abwärts mit ihm. Zumindest darf man sicher sein, daß er auf die Füße gefallen ist. Der Raum mit den Pokalen ist jetzt also unbewacht, und diese Gelegenheit läßt sich Mal nicht entgehen.
Im Pokalraum nimmt er den roten Fisch und den Pokal vom Ständer an sich. Daraufhin schließt sich eine Sicherheitstür im Schlafzimmer. Aber wie dereinst Indiana Jones plaziert Mal schnell den alten Krug auf dem Sockel, und schon geht die Tür wieder auf. Bevor er das Schloß verläßt, unterhält er sich noch einmal mit dem guten Wirrwah, der ihn vor den Schlägertypen Widerlusts warnt und ihn noch einmal einen Blick auf den Niedlifizierer werfen läßt..
Im Dorf sucht Mal jetzt das Spielkasino auf der rechten Seite auf.
Er unterhält sich mit dem Kassierer und wird von diesem zum Dank nach Strich und Faden veräppelt. Das kann sich ein intelligenter Mensch natürlich von einer Comic-Figur nicht bieten lassen. Links stehen drei Spielautomaten, von denen der mittlere gerade nicht besetzt ist. Mal fordert den Kassierer zu einem Duell auf. Wenn er gewinnt, bekommt er eine goldene Kette, die für den Niedlifizierer wie geschaffen ist.Die Schmach ist gesühnt. Jetzt kann sich Mal netteren Beschäftigungen zuwenden und schleppt Flux in die gegenüberliegende Bäckerei.
Dort stehen zwei Konditoren ziemlich müßig herum. Im nachfolgenden Gespräch kommt heraus, daß es keine Butter mehr gibt und ein Kollege von Widerlust entführt worden ist. Offenbar kriegen die Bösen keine süßen Kringel hin, so daß die Fachleute importiert werden müssen. Aus alter Gewohnheit klimpert Mal noch ein bißchen auf dem Klavier herum, das dort steht. Offenbar wurde es lange Zeit nicht mehr benutzt, denn im nächsten Moment verabschieden sich zwei Tasten. Damit es nicht so auffällt, stopft Mal diese umgehend in seinen Beutel. Und eigentlich hat er jetzt auch gar keine Zeit mehr und muß ganz schnell gehen. Die nächste heiße Spur führt in den Kostümverleih. Mal möchte seinen Gutschein gegen ein veritables Gewand eintauschen, aber leider fehlt dem Papier der nötige Stempel. Im scheinbar belanglosen


Das Karnickel ist etwas verstört ob der Zerstörung durch den Übelator.

Gespräch erfährt Mal, daß die Verleiherin gern Bücher liest. Vielleicht ist mit dieser Information ja später noch etwas anzufangen.
Jetzt ist es an der Zeit, den Horizont zu erweitern: Auf der Straße wendet sich Mal nach Süden.
Auf der Landwanderung wird das ganze Ausmaß der Zerstörung sichtbar, das Widerlust mit seinem Übelator anrichtet.

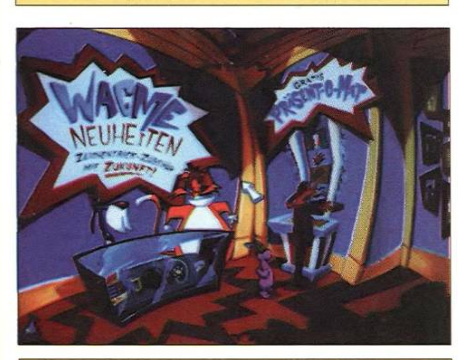

Die Bäcker quaken herum: Ein Kollege wurde von Widerlust entführt.

Die angebrutzelte Wiese, auf der es zu Beginn des touristischen Aufenthalts auch beinahe Mal erwischt hätte, legt davon Zeugnis ab. Das herumhoppelnde Karnickel scheint auch nicht mehr ganz beieinander, denn es redet nur davon, daß es eher auf Popcorn als auf Zuckerwatte stehe. Mal zieht lieber weiter seines Weges, bevor er sich ansteckt.


Die Vogelscheuche ist ihre alten Klamotten leid.

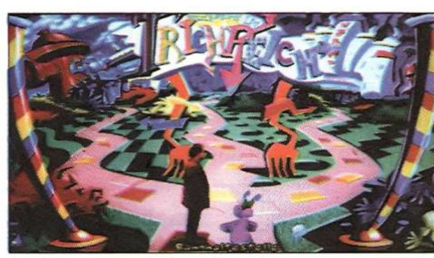
Ein Stück weiter fristet eine Vogelscheuche inmitten eines Maisfeldes ihr heimatverbundenes Dasein. Mal quatscht sie an und erfährt, daß sie gern andere Kleidung hätte. Nun, wer nicht? Er schnappt sich noch einen Maiskolben und macht sich dann auf den nördlichen Weg zur Scheune. In der Scheune steht doch tatsächlich eine Buttermaschine, womit jetzt nicht etwa die Kuh gemeint ist. Diese verrät Mal, daß der Apparatur ein metallenes Teil fehlt und sie deshalb nicht funktioniert. Mit dem Pokal füllt Mal etwas Dünger aus dem Faß ab, bevor er den Weg zurück und an der Vogelscheuche vorbei nach Süden geht
Dort begegnet er einem offensichtlich vom Übelator verwandelten Eichhörnchen, das auf einem Baum sitzt. Er läßt es links liegen und geht den Weg am Baum vorbei. Der dort herumlungernde Wolf ist auch nicht besser gelaunt und will Mal nicht nach Süden laufen lassen, bevor der ihm nicht eine Flasche Wein besorgt hat. Als ein Mann, der es gewohnt ist, den Weg des geringsten Widerstandes zu gehen, dreht Mal einfach um, kehrt zum Eichhörnchen zurück und nimmt dort den Weg nach Norden, der ihn zu einer Bahnhaltestelle führt.


Das Eichhörnchen hat offensichtlich schon Bekanntschaft mit dem Übelator gemacht.



Um mit der Bahn ins Trickreich zu kommen, sind erst einige Tricks anzuwenden.

Die Bahn muß erst einmal in Betrieb genommen werden. Dazu verfrachtet Mal die Maus in die leere Hand und setzt ihr mit dem Dünger aus dem Pokal zu. Das etwas unorthodoxe „Riechsalz" haucht dem Tierchen wieder Leben ein. Mal besteigt die Bahn, betätigt den großen Hebel und gelangt so ins Trickreich.


Das Trickreich protzt mit dem Ortsschild ziemlich herum.

Von hier führen drei Wege fort, wobei der obere die Verbindung zum Obertrickreich darstellt, der mittlere in die Wildnis und der untere ins Untertrickreich führt. Trickreich, nicht wahr? Mal versucht es zunächst mit dem Obertrickreich. Dort befindet sich links JIMS GYMS und ein „stilles Örtchen", vor dem ein Wächter standhaft die Stellung hält. Viel interessanter ist da das Plakat an der Wand des JIMS GYMS. Darauf ist von einem Quiz die Rede, und auch die Nummer für ein Farbtelefon ist angegeben. Diese sollte unbedingt schriftlich festgehalten werden. Anschließend suchen Mal und Flux über die Südroute das Untertrickreich auf. Dort entdeckt Mal eine defekte Uhr. Er stellt diese auf sechs Uhr ein, und tatsächlich klingelt das Ding noch. Was Mal nicht weiß: Im gleichen Moment verläßt der Wächter im Obertrickreich seinen Posten, denn es ist ja wohl endlich Feierabend, wenn die Uhr klingelt. Derweil betreten Mal und



Wer hätte gedacht, daß Mal diesen Laden später mit einem roten Gummihandschuh verlassen würde?

Flux das Kaufhaus im Untertrickreich. Jedoch nicht alle Wege führen hinein: Nur derjenige, über dem das Licht aufleuchtet, ist passierbar. Von den beiden Verkäufern läßt sich Mal einige der vorhandenen Waren vorführen, bevor er sich wieder auf den Weg nach Niedlingen zur Kneipe macht. Auf dem Tresen steht ein Telefon, von dem aus Mal jetzt die notierte Nummer anruft, um an dem Quiz teilzunehmen. Wenn er die Fragen beantwortet hat, gewinnt er einen Satz Springbohnen, die auch prompt vor der Tür des Lokals abgeliefert werden. Damit macht sich Mal wieder auf den Weg zum Untertrickreich. Im Kaufhaus präsentiert er einem der Verkäufer, der auf den Namen „Kläff" hört, die



Springbohnen und bekommt dafür ein „Freispiel" am „Präsentomaten", an dem drei Gegenstände darauf warten, gewonnen zu werden. Mal erhält so einen roten Gummihandschuh, einen Magneten und einen großen Hammer. Mit der neuen Ausrüstung sucht Mal noch einmal die Scheune auf. Mit dem Magneten ist es nun kein Problem mehr, die berühmte Nadel im Heuhaufen zu finden. Mal setzt das aus dem Heu geborgene Teil in die Buttermaschine ein, und schon funktioniert sie wieder. Die Kuh bedankt sich mit zwei Stück Butter, die Mal gleich zum Bäcker schleppt. Der läßt sich nicht lumpen und versorgt Mal mit einem Stück Teig im Tausch gegen ein Päckchen Butter. Anschließend besucht Mal noch einmal JIMS GYMS. Jim trainiert gerade seine Fäuste, aber Mal hat trotzdem keine Hemmungen, ihn anzusprechen. Jim macht daraufhin seine Übung vor, was Mal dazu verleitet, das als „Pferd" bezeichnete




Turngerät mit Butter einzustreichen. Als Jim seine Übung ein zweites Mal aufführt, klappt es nicht mehr ganz so gut. Jim verläßt das Gebäude auf einem ungewöhnlichen Weg, nämlich durch die Mauer. Jetzt kann Mal ungestört selbst an dem Gerät trainieren, ohne daß Jim ihn auslacht. Anders als im richtigen Leben verfügt Mal nach dieser Trainingseinheit über spürbar mehr Kraft, und er fühlt sich jetzt dazu in der Lage, im Spielkasino mal so richtig auf den Lukas zu hauen. Derweil nimmt der Übelator ohne Mals Wissen die Scheune aufs Korn...

Im Kasino haut Mal den Hammer so überschwenglich auf den Kraftomaten, daß dieser den Geist aufgibt. Mal hebt die jetzt nutzlosen Glocken vom Fußboden auf, und der langsam eingeschüchterte Aufseher bedankt sich noch für den Vandalismus, indem er Mal eine Flasche billigen Fusel überläßt. Ein normaler Mensch würde dieses Zeug nicht für Wein halten, aber ein Wolf...



Der Übelator hat die Scheune in ein Tollhaus verwandelt.

Mal versucht es und muß feststellen, daß er sich geirrt hat: Auch Wölfe haben Geschmack. Die Laune des Wolfs entspricht nach dieser mißlungenen Täuschungsaktion in etwa der Qualität des Weins, und er verschleppt Mal und Flux mit Hilfe einiger Artgenossen in seine Höhle. Die beiden landen in einem Kochtopf und sollen ein Fraß für die Wölfe werden, aber sie rütteln so stark an dem Kochgeschirr, daß es umkippt. Die Wölfe geraten in Panik und nehmen Reißaus. Mal nimmt in der Höhle ein Buch an sich, bevor er den Maiskolben im Feuer gart, so daß daraus Popcorn wird. Da er sowieso gerade am Kochen ist, steckt er noch den Teig auf den beim Feuer stehenden Spieß und backt in der Flamme ein Brot daraus. Erst jetzt verlassen die ungleichen Freunde die Höhle und suchen das Karnickel bei der verbrannten Wiese auf. Dieses ist über das Popcorn hocherfreut und gibt Mal dafür die Zuckerwatte. Damit gehen die beiden wieder ins Schloß und dort an den verschlossenen Schrank in der Vorhalle. Anstelle eines Schlüssels benutzt Mal den Spieß mit dem Schlüsselloch. Im Schrank liegt eine Stoffkatze, die sofort in Mals Beutel verschwindet. Vielleicht könnte man es jetzt ja noch einmal im Kostümverleih versuchen. Jetzt allerdings bekommt Mal Ärger: Während er drinnen nach Kostümen und Argumenten sucht, tauchen im Dorf die Schläger von Widerlust auf, betreten den Verleih und stecken ihn und seinen Freund ins Gefängnis.


Die Gefängniszelle in der Festung Widerlusts ist ein wahrer Luxusknast, sogar Teppich liegt auf dem Boden. Man beachte die Zeitanzeige über der Tür.

Etwas hat die Gefängniszelle für sich: Neben dem komfortablen Teppich bietet sie neben der Tür eine Uhr, welche die restliche Haftzeit angibt. So braucht kein Gefangener mehr Striche an die Wand zu kritzeln. Mal läuft auf dem Teppich auf und ab, was zu einer statischen Aufladung führt. So geladen, geht er an die Tastatur unter der Restzeitanzeige und faßt sie an. Die Elektrizität bewirkt, daß sich die Restzeit verringert. Was ein Glück, es hätte ja auch umgekehrt sein können. Mal wiederholt den Trick ein paarmal, bis die Zeit auf Null zurückgegangen ist. Jetzt öffnet sich die Tür der Zelle, und die Gefangenen spazieren hinaus. Vor der Zelle sieht Mal einen Tresor, daneben einen Tisch mit einem Monitor und einem Stempelkissen darauf. Um den Tresor zu öffnen, muß Mal erst das Schiebepuzzle lösen. Wie ein geübter Tresorknacker räumt er den Safe aus und

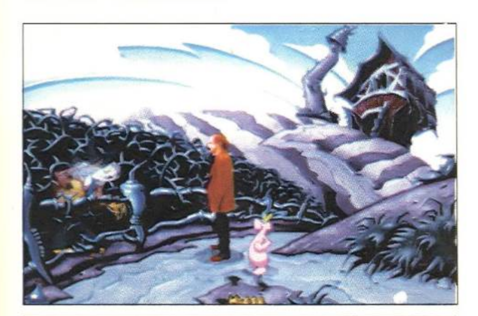


Mit einem Trick, wie er nur im Comic möglich ist, verlassen Mal und Flux vorerst das Übelland.

nimmt auch noch das Stempelkissen an sich. Außerdem befindet sich im Tresor eine Art Teleporter in Lochform, wie man ihn aus Zeichentrickserien kennt: Bugs Bunny klebt das selbsthaftende Loch an irgendeine Wand, springt hindurch, schnappt sich das Loch von der anderen Seite wieder, und Coyote knallt gegen die Backsteinziegel. Auch dieses „Loch" läßt Mal in seine Tasche wandern.

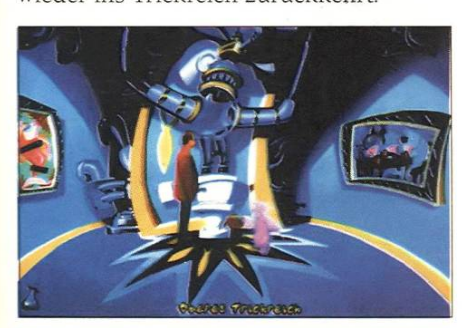
Mal und Flux verlassen diesen ungastlichen Ort durch die Vordertür und stehen vor einem Laden, der schon durch seine unheilvolle Optik samt Totenschädel auffällt. Aber auf der Straße ist noch einiges mehr zu entdecken, unter anderem ein Stück rohes Fleisch, das gleich in den magischen Beutel wandert, und ein Schlagloch in der Straßendecke. Mal packt das „schwarze Loch" darauf, und die beiden Ausbrecher hüpfen hinein. Sie gelangen auf eine Kreuzung, die links nach Niedlingen, rechts ins Übelland und nach unten zum

Trickreich führt. Mal zieht es zunächst nach Niedlingen zum Kostümverleih. Dort benutzt er erst das Stempelkissen mit der Spieluhr und diese anschließend mit dem Gutschein. Den bekommt die Verleiherin, und tatsächlich fällt sie auf den kunstvoll gefälschten Stempel herein. Und das betrügerische Duo hat noch Glück: Mal darf sich nicht nur ein Kostüm aussuchen, sondern bekommt auch noch eine Fliegenverkleidung gratis obendrauf. Er entscheidet sich für das Kostüm des Harlekins. Bevor die beiden den Laden verlassen, tauscht Mal noch schnell sein eigenes Buch gegen das der Verleiherin.



Der Übelator hat die Vogelscheuche erwischt. Jetzt haben die Krähen mit Sicherheit nichts mehr zu lachen.

Mal besucht jetzt die arme Vogelscheuche, die es nach neuer Kleidung gelüstet, und verpaßt ihr das Harlekinkostüm. Die Vogelscheuche läßt sich nicht lumpen und gibt Mal zum Dank ihren alten Mantel.
Just in diesem Moment taucht am Himmel der Übelator auf und bestrahlt das Maisfeld samt Inhalt. Arme Vogelscheuche... Es wird Zeit, dem Treiben ein Ende zu setzen. Mal und Flux begeben sich wieder ins Übelland und suchen den dubiosen Laden auf, der seinen Eingang mit einem Totenschädel schmückt. Hinter dem Tresen steht ein Roboter , und Mal bekommt schnell heraus, wo hier der Hebel anzusetzen ist: Der Blechkamerad hält sich für eine Intelligenzbestie. Mal drückt ihm das Buch in die Hand, das er bei der Kostümverleiherin eingetauscht hat, und stellt ihm eine Frage, die er nicht beantworten kann. Daraufhin verliert der arme Kerl glatt den Kopf und muß nicht mehr erleben, wie Mal den Pümpel vom Tresen klaut und damit wieder ins Trickreich zurückkehrt.



Aus dieser kuriosen Toilette braucht Mal einen Fisch.

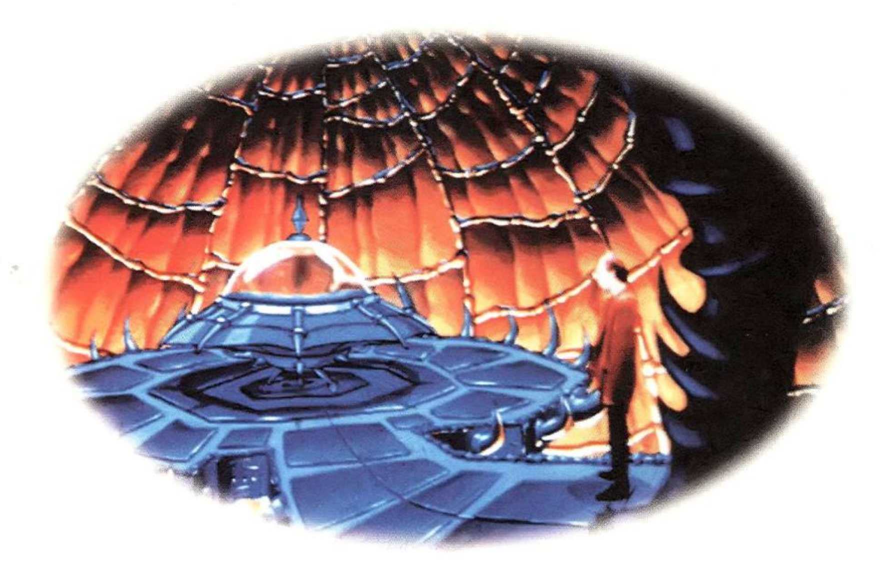


Die beiden Bären sehen nicht so aus, als ließen sie sich allein durch Mals imposante Erscheinung von der Bahn vertreiben.

Das stille Örtchen ist gegenwärtig in einem nicht einsatztauglichen Zustand, weshalb Mal erst einmal den Pümpel einsetzt, um die Leitungen wieder frei zu bekommen. Anschließend liest er die Instruktionen auf der Klorolle, denn man kann ja nie wissen, wie so etwas in der Zeichentrickwelt vonstatten geht. Tatsächlich ist darauf vom „Spülen von Fischen“ die Rede. Mal ist etwas verwirrt, aber er wirft trotzdem seinen Fisch in die Toilette und zieht ab. Aus dem durchsichtigen Behälter über dem Klosett kommt jetzt ein anderer Fisch nach. Mal hätte gern die hübsche grüne Scholle. Wenn die nicht im ersten Durchlauf in der Schüssel landet, versucht er es so oft wie nötig. Mit diesem Fang geht es zurück ins Übelland und dort zur Bowlingbahn „Seedys“. Vor der Tür zieht Mal den Mantel der Vogelscheuche über und geht hinein. Hier erwacht wieder einmal der Spieltrieb in Mal, aber er darf ihm nicht nachgeben: Als er sich mit Seedy unterhält, macht der ihm noch mit einem Pokal den Mund wässerig. Nur einen Strike müsse er dafür werfen. Seedy macht es vor, aber Mal kommt nicht zum Zug, da die Bahn gerade von einem großen Bären besetzt ist. Er verzichtet lieber auf eine Konfrontation und verläßt vorerst die Bowlingbahn. Von hier aus führt ihn der Weg zur Scheune, die er seit dem Einschlag des Übelators nicht mehr betreten hat. Dort steht nun ein Faß mit giftiger Brühe, in die Mal den Pokal taucht. Jetzt geht es wieder hinaus aus der Scheune und ins Trickreich, wo er die weite, wüste Wildnis zu betreten wagt. Dort sitzt auf einem Wegweiser ein Geier. Mal hätte sich das Ganze gern etwas genauer angesehen, aber der Aasfresser hat etwas dagegen. Die Entscheidung fällt schwer, aber schließlich wählt Mal die harte Tour: Er behandelt das rohe Fleisch mit der giftigen Brühe im Pokal und wirft es dem Geier zum Fraß vor. Der fällt tot von der Stange, und Mal kann sich das Schild schnappen, das am Wegweiser befestigt ist. Als Andenken nimmt er noch eine Feder vom Geier mit. So bestückt, macht er sich wieder auf den Weg zur Scheune. Die Kuh freut sich sehr über die Feder und rückt im Gegenzug etwas Leim heraus. Außerdem füllt Mal noch einmal den Pokal mit der Giftbrühe, die schon einmal so gute Dienste geleistet hat. Jetzt möchte er doch noch einmal einen Anlauf bei der Bowlingbahn versuchen. Mal behandelt die Bowlingkugel mit dem Leim. Der Bär staunt nicht schlecht, als er zum Wurf ansetzt und mit der Kugel von dannen fliegt. Jetzt ist die Bahn frei, und der passionierte Sportler versucht sein Glück. So recht will das aber nicht klappen. Erst als er die Kugel beiseite legt und statt dessen Flux für den Wurf benutzt, gelingt ihm ein Strike. Wozu Zeichentrickfiguren zu gebrauchen sind, ist schon erstaunlich. Die Trophäe ist nun redlich verdient, und das dynamische Duo verläßt den Laden wieder. Durch das magische Loch in der Straße verschwinden die beiden und begeben sich nach Niedlingen zu dem unfreundlichen Eichhörnchen.
Jetzt wird es etwas kompliziert: Mal benutzt zunächst den Leim mit den beiden Klaviertasten und der Zuckerwatte. Das Ganze klebt er an die Stoffkatze. Hinzu kommt etwas Farbe vom Stempelkissen, dann noch die Springbohnen, fertig ist der Köder. Er wird vor die Tür des Eichhörnchens plaziert, und schon kommt dieses heraus, um sich mit der Katze zu amüsieren. Flux wird nun auf den Baum beordert, um die Nüsse zu holen. Von hier aus begeben sich die beiden weiter nach Westen zum einstigen Revier des „bösen Wolfs“. Der rechts zu erkennende Dornbusch bekommt eine Dosis Brühe aus dem Pokal und geht ein; scheint nicht der richtige Dünger gewesen zu sein. Nun zurück zur Wohnung des Eichhörnchens. Dort sackt Mal die Pfefferschote vor dem Baum ein und wandert anschließend wieder ins Untertrickreich zum Kaufhaus „Wachme“. Hier läßt er sichdie Boxhandschuhe vorführen. Als der Verkäufer „Fauch“ zu Boden geht, greift er sich schnell die Sterne darüber. So langsam ist sein magischer Beutel mit Gegenständen überfüllt, und es wird Zeit, den guten Wirrwah im Schloß aufzusuchen, damit der Niedlifizierer vollendet werden kann.



Jetzt ist der Niedlifizierer komplett.



Im Hinterzimmer steht das Chassis und wartet darauf, mit dem „Motor“ bestückt zu werden. Mal arrangiert die Gegenstände aus dem Beutel im Uhrzeigersinn wie folgt: Salz - Mantel - Sterne - Scholle - Glocken - Spieß - Kegel - Nüsse - Kette - Pfeil - Pfefferschote - Brot. Abschließend betätigt er den roten Knopf, und der Niedlifizierer ist einsatzbereit. Was jetzt geschieht, ist wirklich sehr überraschend...

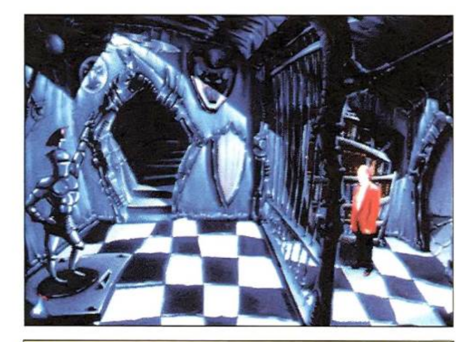
Am Ende der Sequenz landet Mal erneut in Widerlusts Verlies. Diesmal steht ein Wächter direkt vor der Tür. Im Gespräch kommt heraus, daß der gute Mann an einer Stauballergie leidet. Sobald er sich umdreht, greift Mal zur Fußmatte vor der Zelle und findet darunter einen Kristall. Die Matte schlägt er anschließend gegen das Gitter der Zellentür, was eine beachtliche Staubwolke freisetzt. Diese entlockt dem Wächter eine dermaßen heftige Niesattacke, daß er glatt gegen die Wand fliegt. Dabei löst sich wie zufällig der Zellenschlüssel und fällt durch die Zellentür, so daß sich Mal befreien kann. Draußen nimmt er seine Sachen wieder an sich und geht die Treppe hinauf in den ersten Stock. Das Aquarium läßt er zunächst links liegen, denn der Fisch darin ist nicht gewillt, ihn an die kleine Schatzkiste im Wasser zu lassen. Auf der rechten Seite befindet sich aber eine interessante Tür, die sofort Mals Interesse weckt. Leider hat diese einen ausgesprochen verspielten Öffnungsmechanismus, und Mal muß erst einmal alles



Der Clown in der Gummizelle hat nicht alle Tassen im Schrank. Wie auch, ohne Schrank?

nachmachen, was ihm dort vorgegeben wird. Der Reihe nach muß er Nase - linkes Ohr - rechtes Auge - rechtes Ohr - linkes Auge - Zunge - linkes Ohr und noch einmal Nase berühren, bevor sich die Tür öffnet.

Dahinter befindet sich eine Gummizelle, in der ein Clown einsitzt. So ganz ohne Grund scheint der Gute nicht dort zu sein, wie Mal im Gespräch schnell herausfindet. Hinter dem Tisch ist eine bunte Gasflasche zu erkennen, die später noch wichtig wird, doch vorerst kann Mal hier nicht viel unternehmen. Er verläßt die Zelle und geht nach links in die Küche. Hier bereitet ein



Die Bücher im Rittersaal müssen in einer festgelegten Reihenfolge gezogen werden, damit sich die Tür zur Waffenkammer öffnet.

Roboter das Essen zu und hindert Mal an jeder Aktion, was immer er auch versucht. Also marschiert er wieder hinaus und die Treppe hoch. Im Raum links befinden sich einige Krokodile, die gerade ihre Pause genießen, bevor sie zurück in den Burggraben müssen. Mal schleicht retour auf den Flur und schaut sich die Statuen am Treppengeländer etwas genauer an. Die linke läßt sich öffnen und gibt einen Kristall frei, den Mal einsackt, bevor er nach rechts in den Rittersaal geht.

Dort befinden sich hinter einem geschlossenen Fallgitter eine Ritterrüstung und der Durchgang zur Waffenkammer. Daneben entdeckt Mal ein Regal mit komischen Büchern. Wenn er diese in der Reihenfolge Blau 1 - Rot 1+3 - Blau 2+3 - Rot 4+2 und schließlich Blau 4 ein Stück herauszieht, öffnet sich eine Geheimtür.

Hier scheint sich ein Wachraum zu befinden, denn eine Wache starrt hier gebannt auf einen Monitor und hält sich nur noch mühsam wach. Unter der Decke ist außerdem eine festgenietete Metallplatte zu erkennen.

Mal benutzt die Spieluhr mit dem Wächter, und dieser gibt den letzten Widerstand gegen den Schlaf auf. So ist der Blick auf den Monitor frei.



Die Wächter interessieren sich nicht die Bohne für Mal.

Dieser hat rechts einen Drehschalter mit fünf Kanälen. Kanal 1 zeigt den Übelator, Kanal 2 ist auf Widerlust eingestellt, Kanal 4 präsentiert die Gefängniszelle, und auf dem fünften Kanal läuft gar nichts. Kanal 3 zeigt den Rittersaal mit der Ritterrüstung. Während das Programm läuft, benutzt Mal den Magneten mit der Metallplatte unter der Decke. So schiebt er die Rüstung auf die hochstehenden Fliesen, und das Fallgitter öffnet sich. Er verläßt den Wachraum und schnappt sich von der Rüstung den Handschuh. Diese Schändung kann die Rüstung nicht verkraften, sie fällt in sich zusammen. Aber immerhin kann Mal jetzt die Waffenkammer betreten.

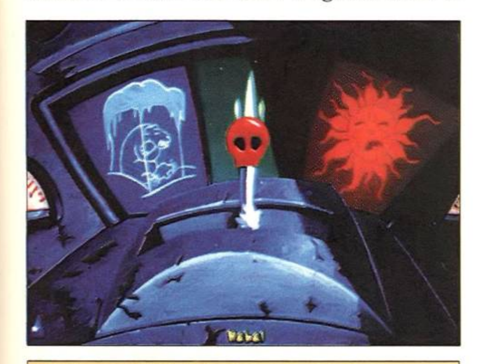
Dort sitzen die drei Schlägertypen und spielen bei lauter Musik ungerührt Karten. Sie schenken Mal überhaupt keine Beachtung, so daß er sich in Ruhe umsehen kann. Er entdeckt eine merkwürdig hüpfende Kiste, die er jedoch nicht öffnen kann, und etwas TNT hinter dem größten Schläger. Auch



Mal muß sich erst in eine flotte Fliege verwandeln, damit er in den Lüftungsschachteinsteigen kann.

das ist momentan für ihn nicht erreichbar, und er geht erst einmal hinab zum Verlies. Im Raum neben der Zelle befindet sich eine Klimaanlage, doch die Steuerung hat keinerlei Hebel und bleibt für Mal zunächst ein Gerät mit sieben Siegeln. Am Luftschaft befindet sich jedoch ein Schalter zum Öffnen.

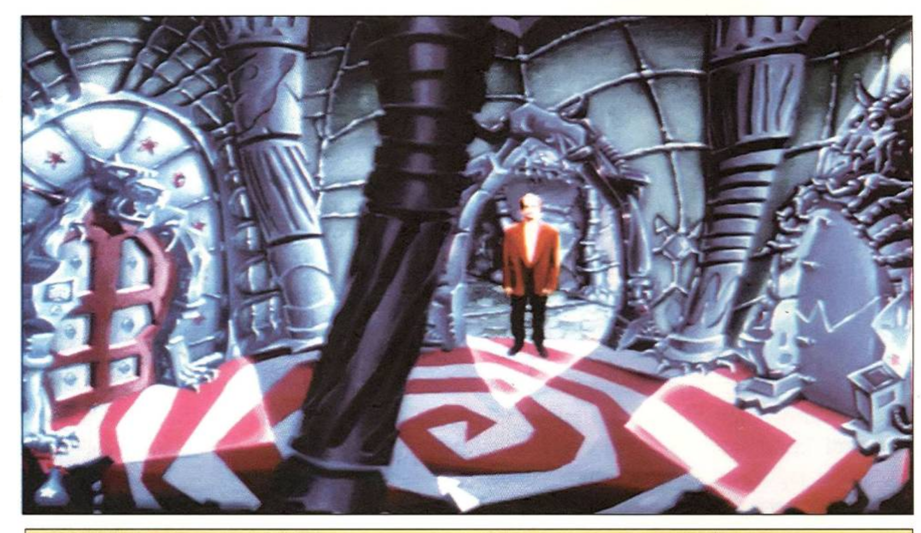
Darin sind einige Spinnen und ein nach oben führender Schacht zu erkennen. Um hier nicht jeglichen Stil vermissen zu lassen, zwängt sich Mal in das Fliegenkostüm, bevor er in den Schacht kriecht. Er landet im Badezimmer. Aus dem Schrank stiehlt er das Chloroform, bevor er das Waschbecken mit Wasser vollaufen läßt. Mit dem edlen Naß füllt er anschließend den Pokal. Nun verläßt er das Badezimmer wieder auf dem Weg, auf dem er



Mit der Nadel wird der fehlende Hebel ersetzt.

gekommen ist, und gelangt über den linken Luftschacht zur Gummizelle, in der immer noch der Clown gefangengehalten wird. Die Tür im Badezimmer führt übrigens in einen Raum mit Wächtern, die Mal erneut ins Gefängnis verfrachten, falls er seine Neugier nicht bremsen kann. Also Finger weg!

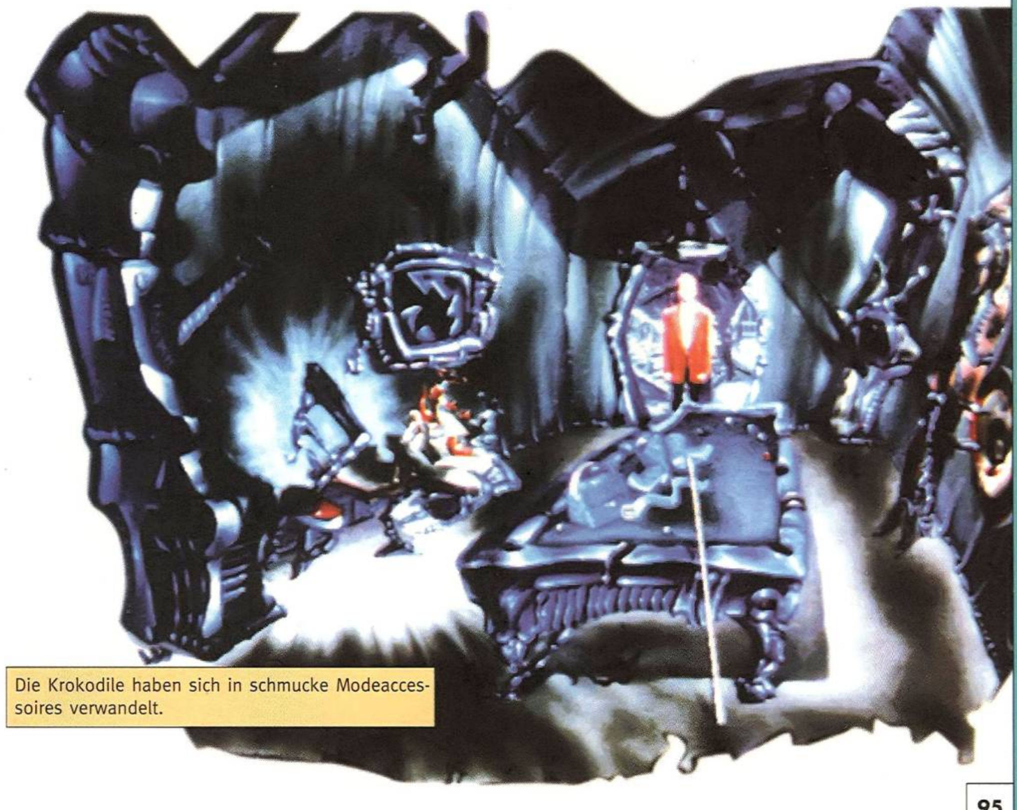
Irgendwann legt der Clown seine rote Nase auf den Tisch, um sich sein Riechorgan zu pudern. Mal bearbeitet den Ersatzkolben mit dem Chloroform, was nachfolgend zu einer Ohnmacht des Clowns führt. So kann Mal die Nadel und den blauen Ballon an sich nehmen. Letzterer wird noch eben aus der Gasflasche aufgefüllt, bevor es wieder zur Waffenkammer geht. Die Nadel setzt Mal ein, um die Kiste zu öffnen. Darin sitzt der entführte Bäckerfrosch. Er erzählt etwas von einem Warpgerät, mit dem er vielleicht in seine Welt zurückkommen könne. Zum Dank für die Befreiung überläßt er Mal einen Kristall. Nun setzt sich der furchtlose Zeichner in die



Mit dem Helium aus dem Ballon überlistet Mal die Tür mit der Stimmerkennung.

Kiste und hüpft genau in dem Moment zum TNT, als sich der Schläger am Ohr kratzt. Anschließend macht er sich schnell aus dem Staub und sucht wieder die Klimaanlage auf.

Die Nadel ersetzt den Hebel, und die Anlage wird auf maximale Hitze gestellt. Das treibt den bösartigen Fisch aus dem Aquarium. Mal stellt die Anlage wieder auf einen normalen Level zurück und eilt zum Aquarium. Wenn er Glück hat, ist er schneller dort als der Fisch und kann die Schatzkiste herausholen. Andernfalls wird das Spiel wiederholt. In der Kiste liegt ein Schlüssel, mit dem „die Fliege" über den Luftschacht im Verlies wieder das Badezimmer aufsucht. Mal spielt wieder am Waschbecken herum und verursacht dabei eine Überschwemmung. Eilends begibt er sich zur Klimaanlage und stellt diese auf maximale Kälte. Im Badezimmer hat sich aus dem Wasser eine Eisfläche gebildet. Wenn Mal jetzt die Tür zum Nebenraum öffnet, kommen die Wächter heraus und stürzen auf der spiegelglatten Eisfläche. Da sie genug Schwung mitbringen, segeln sie aus dem Fenster. Im Nebenraum stößt Mal auf eine verschlossene Tür, zu welcher der Schlüssel aus dem Aquarium paßt. So gelangt er geradewegs in das Arbeitszimmer von Widerlust. Sofort fällt ihm die Sonnenbrille oben auf dem Schrank auf. So eine wollte er schon immer haben! Er klettert hinauf und bringt damit den Schrank zum Umfallen. Die Brille hat er damit noch lange nicht, denn sie landet auf dem stillstehenden Ventilator. Aber zum Glück verbarg sich



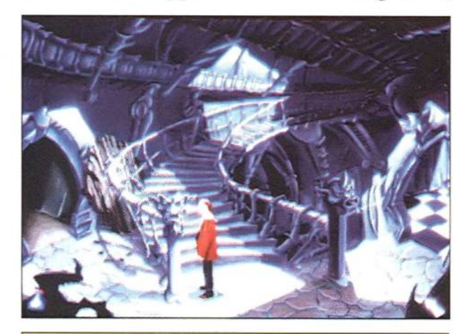
Die Krokodile haben sich in schmucke Modeaccessoires verwandelt.

## Toonstruck



hinter dem Schrank der Schalter für den Miefquirl. Es hatte wohl seinen guten Grund, daß dieser Schalter für alle unerreichbar versteckt wurde, denn kaum betätigt Mal ihn, rotiert der Ventilator dermaßen schnell, daß er sich von der Decke schraubt und zu Boden wirbelt. Nur gut, daß da niemand stand. Leider landet die Brille immer noch nicht bei Mal, sondern auf einem Eselskopf an der Wand. Noch gibt der Zeichner aber nicht auf: Er greift sich den Stuhl, stellt ihn unter die Jagdtrophäe und steigt hinauf. Gerade in dem Moment, als er nach der Brille greifen will, hält es den Esel nicht mehr an der Wand, und er fällt hinunter. Das befördert die Brille geradewegs in eine Venusfliegenfalle. Es ist wieder Fliegenzeit! Mal zwängt sich ein weiteres Mal in das Kostüm und piesackt die Pflanze. Die schleudert die Brille fort in eine Vase. Dieser setzt Mal mit dem Hammer zu und besitzt damit eine neue Brille, mit der er jetzt hinunter zur Küche geht. Der Roboter bekommt das Wasser aus dem Pokal über den Kopf gegossen und rostet im Eiltempo. Mal schnappt sich den Truthahn und füllt ihn mit dem TNT, anschließend öffnet er die Herdplatte und hält den explosiven Vogel kurz hinein, bevor er ihn schnell in den Speiseaufzug stopft und hoch zum Pausenraum der Krokodile schickt. Die nachfolgende Explosion hinterläßt eine Menge Material für Handtaschen, und Mal kann den Raum jetzt ungefährdet betreten.
Hier ist wirklich nicht mehr viel heil geblieben. Am Billardtisch steht einsam ein Queue, den Mal mit dem Ritterhandschuh verbindet, bevor er sich in das oberste Stockwerk begibt. Ein Gitter versperrt den weiteren Durchgang, aber mit der teleskopischen Konstruktion aus Queue und Ritterhandschuh rückt der Schalter hinter dem Gitter in greifbare Nähe.
Die beiden Türen dahinter sind gut gesichert: An der linken wird eine Stimmprobe zur Identifikation verlangt, an der rechten eine Abtastung der Hand. Mal atmet das Gas aus dem Ballon ein und überlistet damit die Stimmerkennung.

Die Wahrsagerin Miss Gunst residiert hier hinter einem Vorhang. Mal setzt die Sonnenbrille auf, bevor er weitergeht. Deshalb scheitern auch die Versuche der Dame, den Zeichner zu hypnotisieren. Im Gegenteil,



Die Statuen an der Treppe beherbergen zwei der benötigten Kristalle, doch an den letzten kommt Mal nur über Umwege.

die spiegelnden Gläser führen zu einer erstklassigen Selbsthypnose, und Mal hat keine Schwierigkeiten, die Dame auf den Flur zu verbannen. Er folgt ihr und läßt sie die Tür auf der rechten Seite öffnen. Im Hauptquartier von Widerlust führt ein kleiner Weg nach unten zum Steuerungszentrum. Dort entdeckt Mal einen Monitor, der unmißverständlich das Fehlen jeglicher Energie anzeigt. Hinter einer Tür zum Nebenraum ist eine ähnliche Ausstattung vorhanden, und dort steht der Übelator. Aber auch das Ziel der Suche ist hier zu finden: das Warpgerät. Der kleine Schalter daneben scheint momentan ohne Funktion, und auch die Schalttafel wirkt unvollständig. Mal setzt dort die vorhandenen Kristalle ein, aber einer fehlt. Er beschließt, die Statuen im zweiten Stock noch einmal genauer zu untersuchen.
An der linken Statue bewegt er das oben sitzende Horn, woraufhin an der rechten Statue eines der Hörner nach oben klappt. Zum Ziel kommt Mal jedoch nur über Umwege: Er stapft die Treppe hoch ins Badezimmer, benutzt wieder einmal den Luftschacht abwärts und nimmt dann die Treppe aufwärts zur Statue. Die rechte läßt sich jetzt endlich öffnen, und tatsächlich befindet sich darin der vierte Kristall, mit dem Mal in das Hauptquartier zurückkehrt.



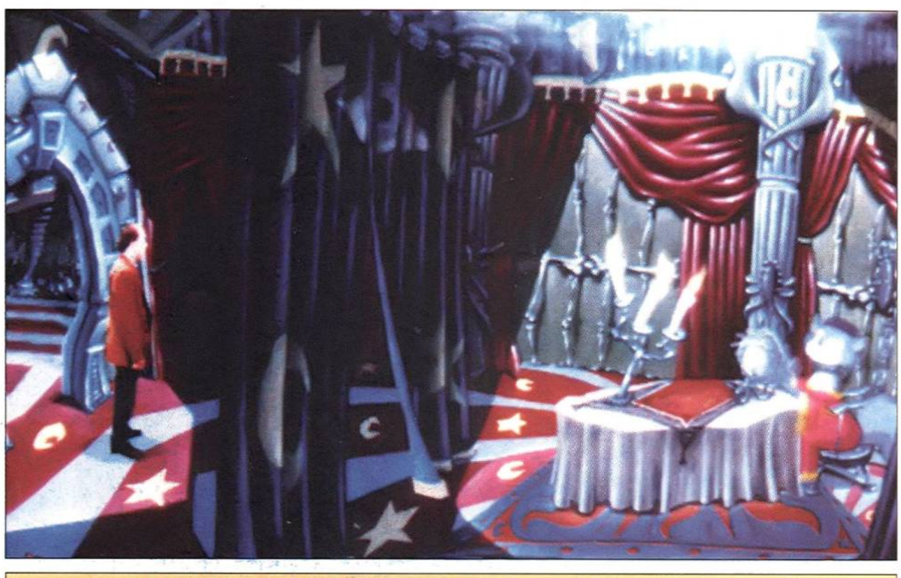
Wenn die Kristalle in der richtigen Reihenfolge eingesetzt sind, gibt es wieder Energie, und Mal gelangt in den Besitz des Warpgerätes, das ihn wieder in seine Welt bringen kann.

Die Kristalle werden folgendermaßen eingesetzt: blau oben, grün links, rot rechts und gelb unten. Jetzt läßt sich der kleine Schalter bewegen, und Mal kann das Warpgerät an sich nehmen. Anschließend wendet er sich dem Monitor zu. Daran befinden sich vier Hebel. Die Hebel unten rechts und oben links müssen gekippt werden, damit sich das Tor zum Übelator öffnet.



Der Übelator steht zum Abflug bereit.

Mal besteigt die Kiste, rettet seinen Kumpel Flux und kehrt in seine Welt zurück.



Die Wahrsagerin beweist hohe Geschicklichkeit in der Selbsthypnose.



War etwa doch alles nur ein Traum?

# LESERUMFRAGE

Endlich einmal bietet sich Ihnen die Möglichkeit, uns so richtig detalliert und genau die Meinung zu geigen, wie es wohl kaum ein Leserbrief vermag. Und das nicht nur als einzelne Person, sondern in Massen, denn wir hoffen, jeder, der dieses Heft in der Hand hält, nimmt sich ein paar Minuten Zeit und beantwortet die unten aufgelisteten Fragen. Was Sie davon haben? Na, wir versuchen natürlich, mit unserem Magazin immer auf der Höhe der Zeit zu bleiben und es ganz nach den Wünschen unserer Leser, also Ihnen, zu gestalten.

Also, wie gesagt, nehmen Sie sich bitte einige Minuten Zeit, füllen Sie diesen Bogen aus, trennen Sie ihn aus dem Heft oder kopieren Sie Ihn einfach und schicken Sie Ihn bitte ausreichend frankiert an:
Editorial Services, PC Highscore - Leserumfrage, Lange Str. 112, D-27749 Delmenhorst

Schon jetzt vielen Dank für Ihre Mühe!

## Die Fragen

**Zuerst einmal hätten wir gerne einige persönliche Dinge über Sie erfahren, als da wären:**

Name:

Anschrift:

Ihr Geschlecht: ❑ männlich ❑ weiblich

Ihr Alter:

Wieviele Spiele haben Sie zuhause?

Wieviele Spiele kaufen Sie in etwa jeden Monat?

Welches Spielgenre mögen Sie am liebsten?

Wieviele Personen aus Ihrer Familie, Ihrem Bekannten- oder Freundeskreis lesen diese Ausgabe der PC Highscore?

**Zum Heft: wie würden Sie die PC Highscore generell auf einer Skala von 1 bis 6 bewerten?**

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3
❑ 4 ❑ 5 ❑ 6

**Wie bewerten Sie das Layout der PC Highscore?**

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3
❑ 4 ❑ 5 ❑ 6

**Was gefällt Ihnen am Layout nicht?**

**Wie gefallen Ihnen die einzelnen Rubriken?**

**Spielelösungen:**

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3
❑ 4 ❑ 5 ❑ 6

Was gefällt Ihnen an dieser Rubrik nicht?

**Cheatcorner:**

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3
❑ 4 ❑ 5 ❑ 6

Was gefällt Ihnen an dieser Rubrik nicht?

**Haben Sie Verbesserungsvorschläge für die PC Highscore, was sollte man Ihrer Meinung nach ändern?**

**Wie beurteilen Sie den Preis der PC Highscore?**

❑ gerade richtig ❑ zu teuer ❑ zu preiswert

**Würden Sie es begrüßen, wenn wir auch ältere Spiele in der PC Highscore lösen würden?**

❑ ja ❑ nein

**Wie beurteilen Sie unseren Schreibstil?**

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3
❑ 4 ❑ 5 ❑ 6

**Was gefällt Ihnen daran nicht?**

**Welche Anredeform in der PC Highscore ziehen Sie vor - fänden Sie es persönlicher und besser, wenn wir Sie duzen würden, oder sollen wir beim „Sie" bleiben?**

❑ duzen ❑ siezen

**Gibt es sonst noch etwas, das Sie uns mitteilen möchten?**

# HELP 24h CENTER

# BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE




**Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?**
**Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?**
**Sie möchten ein wenig „schummeln"?**

## SOFORTHILFE GARANTIERT!

**Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett gelöst und halten die passenden Tips und Tricks für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!**

**365 Tage im Jahr, Tag und Nacht: Schnell, kompetent und persönlich!**

**Carsten Borgmeier**
Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu




# ☎ 0190-77 3333

DM 2,40 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.